

<b>ASSEMBLEIA MUNICIPAL DE SINTRA</b>	
Entrada n.º:	91
Data:	15 MAI 2019



*Exmo. Senhor*

*Presidente da Assembleia Municipal de Sintra*

*Dr. Sérgio Sousa Pinto*

Sua referência

Sua Comunicação

Nossa referência  
GAOM

Data  
16.05.2019

ASSUNTO: Proposta n.º 419-P/2019

«Aprovar o Projeto de Regulamento da Plataforma do Jogo Sintra AmbiQuiz.»

Nos termos e para os efeitos do disposto na alínea g) do n.º 1 do artigo 25.º do RJAL aprovado pela Lei n.º 75/2013 de 12 de Setembro, solicito a V. Ex.ª que submeta a apreciação e votação da Assembleia Municipal a proposta acima identificada, aprovada na reunião de Câmara realizada a 16 de maio de 2019.

Com os melhores cumprimentos,

O PRESIDENTE DA CÂMARA

**Basílio Horta**



2012 ANO EUROPEU DA CULTURA

*Gabinete de Apoio aos Órgãos Municipais*

Largo Dr. Virgílio Horta, 2714-501 Sintra /Telefones: +351 219238642/8606 [gaom@cm-sintra.pt](mailto:gaom@cm-sintra.pt)

CÂMARA MUNICIPAL DE SINTRA

**DELIBERAÇÃO DA CÂMARA MUNICIPAL**

*(texto aprovado em minuta)*

30

Nos termos do Art.º 57.º, n.º3 e 4 do RJAL aprovado pela Lei n.º75/2013 de 12 de setembro; artigo 34.º, n.ºs 4 e 6 do Código do Procedimento Administrativo aprovado pelo Decreto-Lei n.º 4/2015 de 7 de janeiro, e da deliberação da Câmara, tomada na Reunião Extraordinária e Pública de 30 de outubro de 2017 que aprovou por unanimidade a Proposta n.º 824-P/2017, a Câmara aprovou em minuta o texto da deliberação tomada na **Reunião Ordinária de 16-05-2019**.

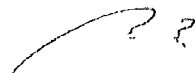
Proposta nº 419-P/2019, subscrita pelo Sr. Presidente, que se anexa:

VOTAÇÃO:

*Aprovada por unanimidade.*

Sala das Reuniões da Câmara Municipal de Sintra, em 16 de maio de 2019.

O Presidente



Basílio Horta

O Coordenador Técnico



Vítor Castro



Gabinete de Apoio aos Órgãos Municipais

Largo Dr. Virgílio Horta, 2714-501 Sintra /Telefones: +351 219238642/8606 [gaom@cm-sintra.pt](mailto:gaom@cm-sintra.pt)

**PROPOSTA Nº 419 - P / 2019**

**Considerando que:**

- A Educação e o Ambiente integram as atribuições municipais constantes das alíneas d) e k) do n.º 2 do artigo 23.º do Regime Jurídico aprovado pela Lei n.º 75/2013, de 12 de Setembro;
- A promoção do Ambiente junto das novas gerações e a sensibilização para a questão, designadamente no contexto escolar, impõe-se face aos consabidos riscos que ameaçam destino do Planeta por via das alterações climáticas;
- O recurso às tecnologias de informação e comunicação e aos jogos configura-se como uma forma de difusão fácil e acessível dos valores ambientais junto dos jovens, cuja larga maioria se encontra permanentemente ligada ao Mundo, através de dispositivos tecnológicos;
- O clima saudavelmente competitivo de um jogo com perguntas sobre o Município de Sintra e o Ambiente permitirá, de forma pedagógica, interiorizar valores e determinar pequenos comportamentos com relevância ambiental;
- Cada vez mais, não obstante uma visão Global dos problemas ambientais e dos caminhos para a sua resolução, existe a necessidade de agir localmente;
- Foi com o intuito referido no considerando anterior que se configurou a criação do Regulamento da Plataforma do Jogo SintraAmbiQuiz;
- Os prémios do Jogo SintraAmbiQuiz são instituídos *"in memoriam"* da Vereadora da Câmara Municipal de Sintra Senhora Engª Paula Sofia Barreirão Neves, a qual desempenhou funções entre 2013 e 2017, com competências

delegadas no âmbito do Ambiente e que partiu precocemente em 8 de Dezembro de 2017;

- Ao abrigo da competência delegada constante do n.º 1 do ponto XXI da deliberação da Câmara Municipal de Sintra tomada em 30 de Outubro de 2017 sobre a Proposta n.º 824-P/2017, de 25 de Outubro de 2017, o subscritor decidiu o início do procedimento de elaboração do Regulamento;
- A publicitação do processo de constituição de interessados prevista no nº 1 do artigo 98º do Código de Procedimento Administrativo, aprovado pelo Decreto-Lei nº 4/2015, de 7 de Janeiro, para a apresentação de eventuais contributos no prazo de 15 dias foi efectivada através da publicitação de Aviso, em 25 de Janeiro de 2019, na página da Câmara Municipal de Sintra em [www.cm-sintra.pt](http://www.cm-sintra.pt);
- O período supra mencionado decorreu de 25 de Janeiro a 25 de Fevereiro de 2019, não se tendo constituído quaisquer interessados;
- A elaboração do Regulamento decorreu através da Divisão de Assuntos Jurídicos com a colaboração da Divisão de Sustentabilidade Ambiental e Energia;
- O Projecto de Regulamento foi sujeito a consulta pública, para recolha de sugestões, no prazo de 30 dias a contar da data da publicação do mesmo, nos termos dos nºs 1 e 2 do artigo 101.º do CPA;
- O Projecto foi colocado em consulta pública através do Aviso n.º 5613/2019, publicado no Diário da República n.º 62, 2.ª série de 28 de Março de 2019, do Edital nº 116/2019, afixado nos locais do estilo, de Aviso nos jornais Correio de Sintra e Correio da Linha e no sítio da *Internet* do Município de Sintra em [www.cm-sintra.pt](http://www.cm-sintra.pt);

- O período de consulta pública terminou em 28 de Abril de 2019;
- Não foram recebidos quaisquer contributos, sendo assim desnecessária a sua ponderação bem como eventuais trabalhos de alteração ao texto pré-existente.

**Tenho a honra de propôr que :**

A Câmara Municipal de Sintra delibere, nos termos da alínea k) do n.º 1 do artigo 33.º, da Lei n.º 75/2013, de 12 de Setembro, submeter à aprovação da Assembleia Municipal de Sintra, ao abrigo da alínea g) do n.º 1 do artigo 25.º do mesmo diploma, o projecto de **Regulamento da Plataforma do Jogo Sintra AmbiQuiz**, em anexo à presente Proposta e que desta faz parte integrante para todos os efeitos legais.

Paços do Concelho de Sintra, 13 de 05 de 2019.

**O PRESIDENTE DA CÂMARA**



**( Basílio Horta )**

Reunião de

16 MAIO 2019

Doctº Agendado com o  
Nº 30

N.º SM 19972/2019

Sintra, 08-05-2019 15:01:21

Assunto: PROJECTO DE REGULAMENTO DA PLATAFORMA DO JOGO SINTRA/AMBIQUIZ –  
PROCESSO JURÍDICO Nº 844/2018

CARLOS MANUEL  
PINHEIRO DA SILVA  
BORDADO

Digitally Signed by CARLOS MANUEL PINHEIRO DA SILVA BORDADO  
DN: CN=CARLOS MANUEL PINHEIRO DA SILVA BORDADO, SERIALNUMBER=IDCPT-05314598, T=Técnico Superior, OU=Certificado para Pessoa Singular, OU=DIVISÃO DE ASSUNTOS JURÍDICOS, O=MUNICÍPIO DE SINTRA, C=PT  
Reason: Pánczer  
Date: 2019-05-09T14:05:12

Exma. Senhora Diretora

Concordo, face ao exposto, propõe-se submeter à consideração do Exmo. Sr. Presidente propor que a CMS delibere submeter à aprovação da AMS, o projecto de Regulamento da Plataforma do Jogo Sintra AmbiQuiz, elaborado pela DJUR e pela DSAE, conjuntamente, com vista à promoção do ambiente junto das novas gerações, em contexto escolar, por via do recurso às TIC. À consideração superior,

Lúcia de Fátima  
Barreira Dias Vargas

Digitally Signed by Lúcia de Fátima Barreira Dias Vargas  
DN: CN=Lúcia de Fátima Barreira Dias Vargas, SERIALNUMBER=IDCPT-10055918, T=Chefe de Divisão, OU=Certificado para Pessoa Singular, OU=Divisão de Assuntos Jurídicos, O=Município de Sintra, C=PT  
Reason: Pánczer  
Date: 2019-05-09T15:17:38

Exmo. Senhor Presidente,

Concordo, face ao projeto de Regulamento da Plataforma do Jogo Sintra AmbiQuiz, proponho a sua submissão à Câmara Municipal para deliberação, o que se faz ao abrigo do disposto no art.º 33.º alínea k) do RJAL, anexando-se informação para tal e para posterior aprovação pela Assembleia Municipal. Todavia, à consideração de VExa.

Sandra Isabel  
Magno de Brito

Digitally Signed by Sandra Isabel Magno de Brito  
DN: CN=Sandra Isabel Magno de Brito, SERIALNUMBER=IDCPT-05561806, T=Jurista, OU=Certificado para Pessoa Singular, OU=Divisão de Assuntos Jurídicos, O=Município de Sintra, C=PT  
Reason: Despacho  
Date: 2019-05-08T15:44:12

Reunião de

16 MAIO 2019

Doctº Agendado com o  
Nº 30



Informação – Proposta n.º 19972

Sintra, 8.MAI.2019

**ASSUNTO: PROJECTO DE REGULAMENTO DA PLATAFORMA DO  
JOGO SINTRA/AMBIQUIZ – PROCESSO JURÍDICO Nº 844/2018**

**De: Técnico Superior Jurista Carlos Bordado**

**Para: Exma. Senhora Chefe da DJUR, Dra. Lúcia Vargas**

A Educação e o Ambiente integram as atribuições municipais constantes das alíneas d) e k) do n.º 2 do artigo 23.º do Regime Jurídico aprovado pela Lei n.º 75/2013, de 12 de Setembro.

A promoção do Ambiente junto das novas gerações e a sensibilização para a questão, designadamente no contexto escolar, impõe-se face aos consabidos riscos que ameaçam destino do Planeta por via das alterações climáticas.

O recurso às tecnologias de informação e comunicação e aos jogos configura-se como uma forma de difusão fácil e acessível dos valores ambientais junto dos jovens, cuja larga maioria se encontra permanentemente ligada ao Mundo, através de dispositivos tecnológicos.

O clima saudavelmente competitivo de um jogo com perguntas sobre o Município de Sintra e o Ambiente permitirá, de forma pedagógica, interiorizar valores e determinar pequenos comportamentos com relevância ambiental.

Cada vez mais, não obstante uma visão Global dos problemas ambientais e dos caminhos para a sua resolução, existe a necessidade de agir localmente.

Foi com este intuito que se configurou a criação do Regulamento da Plataforma do Jogo SintraAmbiQuiz.

Sendo que os prémios do Jogo SintraAmbiQuiz são instituídos *“in memoriam”* da Vereadora da Câmara Municipal de Sintra Exmª Senhora Engª Paula Sofia Barreirão Neves, a qual desempenhou funções entre 2013 e 2017, com competências delegadas no âmbito do Ambiente e que partiu precocemente em 8 de Dezembro de 2017.

Reunião de

16 MAIO 2019

Doctº Agendado com o

Nº 30

Ao abrigo da competência delegada constante do n.º 1 do ponto XXI da deliberação da Câmara Municipal de Sintra tomada em 30 de Outubro de 2017 sobre a Proposta n.º 824-P/2017, de 25 de Outubro de 2017, o Exmº Senhor Presidente da Câmara decidiu, o início do procedimento de elaboração do Regulamento em presença.

A publicitação do processo de constituição de interessados prevista no n.º 1 do artigo 98º do Código de Procedimento Administrativo, aprovado pelo Decreto-Lei n.º 4/2015, de 7 de Janeiro, para a apresentação de eventuais contributos no prazo de 15 dias foi efectivada através da publicitação de Aviso, em 25 de Janeiro de 2019, na página da Câmara Municipal de Sintra em [www.cm-sintra.pt](http://www.cm-sintra.pt).

Tendo o período supra mencionado decorrido até 25 de Fevereiro de 2019, não se constituíram quaisquer interessados.

A elaboração do Regulamento decorreu através da Divisão de Assuntos Jurídicos com a colaboração da Divisão de Sustentabilidade Ambiental e Energia.

O Projecto de Regulamento foi sujeito a consulta pública, para recolha de sugestões, no prazo de 30 dias a contar da data da publicação do mesmo, nos termos dos n.ºs 1 e 2 do artigo 101.º do CPA.

O referido Projecto de Regulamento foi colocado em consulta pública através do Aviso n.º 5613/2019, publicado no Diário da República n.º 62, 2.ª série de 28 de Março de 2019, do Edital n.º 116/2019, afixado nos locais do estilo, de Aviso nos jornais Correio de Sintra e Correio da Linha e no sítio da *Internet* do Município de Sintra em [www.cm-sintra.pt](http://www.cm-sintra.pt).

O período de consulta pública terminou em 28 de Abril de 2019.

Não foram recebidos quaisquer contributos.

Face ao exposto, julga-se – s.m.o. – que o Projecto em epígrafe se encontra em condições para ser deliberado pela Câmara Municipal de Sintra e posteriormente aprovado pela Assembleia Municipal de Sintra sob proposta daquela.

\*\*\*\*\*

Reunião de

16 MAIO 2019

Doctº Agendado com o

Nº

30



**CONCLUINDO:**

Atento o exposto sou de propor a V.Exa. que o **“Projecto de Regulamento da Plataforma de Jogo Sintra/Ambiquiz”**, caso mereça a concordância de V.Exa. e da hierarquia seja sujeito ao superior critério do Exmº Senhor Presidente da Câmara para deliberação do Executivo Municipal.

Para o efeito junto minuta de Proposta Formal tendo em vista deliberação do Executivo Municipal sobre o mesmo, ao abrigo da alínea k) do n.º 1 do artigo 33.º do Regime Jurídico aprovado pela Lei n.º 75/2013, de 12 de setembro, para ulterior aprovação pela Assembleia Municipal de Sintra, ao abrigo da alínea g) do n.º 1 do artigo 25.º ambas do mesmo Regime.

À Consideração Superior.

**O Técnico Superior Jurista**



**(Carlos Bordado)**

Reunião de

16 MAIO 2019

Doctº Agendado com o

Nº 30



## **MOTIVOS**

### **PROJECTO DE REGULAMENTO DA PLATAFORMA DO JOGO SINTRA/AMBIQUIZ**

Em finais de Novembro de 2018 sob Proposta da Divisão de Sustentabilidade Ambiental e Energia e por despacho do Exm<sup>o</sup> Senhor Presidente da Câmara foi decidido o:

desenvolvimento de uma plataforma de gamificação sobre conteúdos educativos na área ambiental, no sentido de sensibilizar os jovens alunos de Sintra, para a importância da sustentabilidade ambiental e energética, testando os seus conhecimentos, através de um jogo, a disponibilizar para computador e para as plataformas móveis.

O assunto foi despachado à Divisão e Assuntos Jurídico e tendo em vista que se tratava de um Regulamento com eficácia externa, pois envolve Escolas, Professores e Alunos a que acresce o facto de atribuir prémios pecuniários, houve que conformar o respectivo processo genético com o disposto no CPA.

No enquadramento subjacente há que destacar que Educação e o Ambiente integram as atribuições municipais constantes das alíneas d) e k) do n.º 2 do artigo 23.º do Regime Jurídico aprovado pela Lei n.º 75/2013, de 12 de Setembro.

Ainda de referir que promoção do Ambiente junto das novas gerações e a sensibilização para a questão, designadamente no contexto escolar, impõe-se face aos consabidos riscos que ameaçam destino do Planeta por via das alterações climáticas.

O recurso às tecnologias de informação e comunicação e aos jogos configura-se como uma forma de difusão fácil e acessível dos valores ambientais junto dos jovens, cuja larga maioria se encontra permanentemente ligada ao Mundo, através de dispositivos tecnológicos.

Reunião de

16 MAIO 2019

Doct<sup>o</sup> Agendado com o  
Nº

30



O clima saudavelmente competitivo de um jogo com perguntas sobre o Município de Sintra e o Ambiente permitirá, de forma pedagógica, interiorizar valores e determinar pequenos comportamentos com relevância ambiental.

Cada vez mais, não obstante uma visão Global dos problemas ambientais e dos caminhos para a sua resolução, existe a necessidade de agir localmente.

Foi com este intuito que se configurou a criação do Regulamento da Plataforma do Jogo SintraAmbiQuiz.

Sendo que os prémios do Jogo SintraAmbiQuiz são instituídos *"in memoriam"* da Vereadora da Câmara Municipal de Sintra Exm<sup>a</sup> Senhora Eng<sup>a</sup> Paula Sofia Barreirão Neves, a qual desempenhou funções entre 2013 e 2017, com competências delegadas no âmbito do Ambiente e que partiu precocemente em 8 de Dezembro de 2017.

Sintra, 8 de Maio de 2019

#### O Técnico Superior Jurista

CARLOS MANUEL  
PINHEIRO DA  
SILVA BORDADO

Assinado de forma digital por CARLOS MANUEL  
PINHEIRO DA SILVA BORDADO  
DN: c=PT, o=MUNICÍPIO DE SINTRA,  
ou=DIVISÃO DE ASSUNTOS JURÍDICOS,  
sq=Certificado para Pessoa Singular,  
title=Técnico Superior,  
serialNumber=IDCPT-05314598, cn=CARLOS  
MANUEL PINHEIRO DA SILVA BORDADO  
Dados: 2019.05.08 15:31:39 +01'00'

( Carlos Bordado )

Reunião de

16 MAIO 2019

Doctº Agendado com o  
Nº

30



## **Projecto de Regulamento da Plataforma do Jogo**



**Deliberado pela Câmara Municipal em ---- de ----- de 2019**

**Aprovado pela Assembleia Municipal de Sintra em ---- de ----- de 2019**



## **Projecto de Regulamento da Plataforma do Jogo SintraAmbiQuiz**

### **PREÂMBULO**

A Educação e o Ambiente integram as atribuições municipais constantes das alíneas d) e k) do n.º 2 do artigo 23.º do Regime Jurídico aprovado pela Lei n.º 75/2013, de 12 de Setembro.

A promoção do Ambiente junto das novas gerações e a sensibilização para a questão, designadamente no contexto escolar, impõe-se face aos consabidos riscos que ameaçam destino do Planeta por via das alterações climáticas.

O recurso às tecnologias de informação e comunicação e aos jogos configura-se como uma forma de difusão fácil e acessível dos valores ambientais junto dos jovens, cuja larga maioria se encontra permanentemente ligada ao Mundo, através de dispositivos tecnológicos.

O clima saudavelmente competitivo de um jogo com perguntas sobre o Município de Sintra e o Ambiente permitirá, de forma pedagógica, interiorizar valores e determinar pequenos comportamentos com relevância ambiental.

Cada vez mais, não obstante uma visão Global dos problemas ambientais e dos caminhos para a sua resolução, existe a necessidade de agir localmente.

Foi com este intuito que se configurou a criação do Regulamento da Plataforma do Jogo SintraAmbiQuiz.

Sendo que os prémios do Jogo SintraAmbiQuiz são instituídos *"in memoriam"* da Vereadora da Câmara Municipal de Sintra Eng<sup>a</sup> Paula Sofia Barreirão Neves, a qual desempenhou funções entre 2013 e 2017, com competências delegadas no âmbito do Ambiente e que partiu precocemente em 8 de Dezembro de 2017.



Ao abrigo da competência delegada constante do n.º 1 do ponto XXI da deliberação da Câmara Municipal de Sintra tomada em 30 de Outubro de 2017 sobre a Proposta n.º 824-P/2017, de 25 de Outubro de 2017, o Presidente da Câmara decidiu, o início do procedimento de elaboração do Regulamento em presença.

A publicitação do processo de constituição de interessados prevista no n.º 1 do artigo 98.º do Código de Procedimento Administrativo, aprovado pelo Decreto-Lei n.º 4/2015, de 7 de Janeiro, para a apresentação de eventuais contributos no prazo de 15 dias foi efectivada através da publicitação de Aviso, em 25 de Janeiro de 2019, na página da Câmara Municipal de Sintra em [www.cm-sintra.pt](http://www.cm-sintra.pt).

Tendo o período supra mencionado decorrido até 25 de Fevereiro de 2019, não se constituíram quaisquer interessados.

A elaboração do Regulamento decorreu através da Divisão de Assuntos Jurídicos com a colaboração da Divisão de Sustentabilidade Ambiental e Energia.

O Projecto de Regulamento foi sujeito a consulta pública, para recolha de sugestões, no prazo de 30 dias a contar da data da publicação do mesmo, nos termos dos n.ºs 1 e 2 do artigo 101.º do CPA.

O referido Projecto de Regulamento foi colocado em consulta pública através do Aviso n.º 5613/2019, publicado no Diário da República n.º 62, 2.ª série de 28 de Março de 2019, do Edital n.º 116/2019, afixado nos locais do estilo, de Aviso nos jornais Correio de Sintra e Correio da Linha e no sítio da *Internet* do Município de Sintra em [www.cm-sintra.pt](http://www.cm-sintra.pt).

O período de consulta pública terminou em 28 de Abril de 2019.

Não foram recebidos quaisquer contributos.



Assim, a Assembleia Municipal de Sintra, em sessão ..... realizada em....., nos termos dos artigos 112.º, n.º 7 e 241.º da Constituição da República Portuguesa, da alínea g) do n.º 1 do artigo 25.º do Regime Jurídico aprovado pela Lei n.º 75/2013, de 12 de Setembro, dos artigos 96.º a 101.º e 135.º e seguintes do CPA, sob proposta da Câmara Municipal, apresentada em reunião ..... de....., ao abrigo do disposto na alínea k) do n.º 1 do artigo 33.º do Regime Jurídico aprovado pela Lei n.º 75/2013, de 12 de Setembro, aprova o **Regulamento da Plataforma do Jogo / SintraAmbiQuiz.**

Assim :

## **CAPÍTULO I - Disposições Gerais**

### **Artigo 1.º**

#### **Habilitação legal**

O presente regulamento é elaborado ao abrigo do disposto nos artigos 112.º, n.º 7 e 241.º da Constituição da República Portuguesa, dos artigos 96.º a 101.º e 135.º e seguintes do Código do Procedimento Administrativo, das atribuições municipais constantes do n.º 1 e das alíneas d) e k) do n.º 2 do artigo 23.º do Regime Jurídico aprovado pela Lei n.º 75/2013, de 12 de Setembro, no uso das competências previstas na alínea k) do n.º 1 do artigo 33.º em conjugação com a alínea g) do n.º 1 do artigo 25.º do mesmo diploma.

### **Artigo 2.º**

#### **Objecto**

1 - O presente Regulamento tem como objecto disciplinar a plataforma do Jogo Sintra AmbiQuiz, de ora em diante referido como Jogo, o qual é uma competição com base em conteúdos pedagógicos centrados nas questões Ambientais e no Município de Sintra, cujos desafios são baseados em conjuntos de perguntas, integrados num jogo na modalidade de tabuleiro ou numa modalidade de batalha.



2 – A plataforma é de acesso livre, sujeito a registo, disponível para acesso online por computador e complementado com aplicação móvel pública para *Android* e *iOS*.

### **Artigo 3.º**

#### **Âmbito geográfico e subjectivo de aplicação**

1 - O presente Regulamento aplica-se ao âmbito geográfico do Município de Sintra.

2 - Para efeitos de registo e de participação no Jogo, bem como para a posterior atribuição de prémios, são apenas elegíveis os alunos que frequentem e os professores que leccionem nas escolas do Município de Sintra.

3 - O Regulamento permite ainda a participação de jogadores pertencentes à esfera familiar e a amigos dos alunos.

### **Artigo 4.º**

#### **Gestão do Regulamento**

1 – O Jogo, nos termos do presente regulamento, é estruturado e concretizado pela Câmara Municipal de Sintra com a colaboração dos Serviços Municipalizados de Água e Saneamento.

2 - Sem prejuízo da assunção das responsabilidades institucionais pela Câmara Municipal de Sintra e pelos Serviços Municipalizados de Água e Saneamento, a gestão corrente do disposto no presente regulamento incumbe especialmente aos dirigentes das unidades orgânicas envolvidas, Divisão de Sustentabilidade Ambiental e Energia e Divisão de Auditoria, Sistema de Gestão e Comunicação, respectivamente.

3 - As competências decisórias incluídas neste regulamento são expressamente atribuídas ao Presidente de Câmara, podendo, salvo disposição expressa em





contrário, ser delegadas e subdelegadas nos Vereadores e nos Dirigentes, nos termos definidos no Regime Jurídico aprovado pela Lei n.º 75/2013, de 12 de Setembro.

4 – Incumbe exclusivamente ao Presidente de Câmara, sob proposta das unidades orgânicas envolvidas referidas no n.º 2, determinar um período de tempo, no ano lectivo, durante o qual o Jogo decorre bem como aprovar o montante dos prémios a atribuir.

## **CAPÍTULO II – Do Jogo**

### **Artigo 5.º**

#### **Dos destinatários em especial**

1 - O Jogo é:

- a) dirigido aos alunos dos 2º e 3º ciclos do ensino básico do Município de Sintra e
- b) disputado em dois grupos correspondentes aos 2º e 3º ciclos do ensino básico, abrangendo respectivamente os alunos do 5º e 6º Ano e os alunos do 7º, 8º e 9º Ano.

2 - Cada um dos grupos referidos na alínea b) do número anterior funciona como uma competição distinta, com classificação e prémios separados.

3 - Adicionalmente à participação dos alunos, o Jogo permite a inclusão dos professores na qualidade de promotores de jogos.

4 – O registo e participação de jogadores pertencentes à esfera familiar e a amigos dos alunos, só ocorre mediante convite dos alunos que se encontrem registados no Jogo e no perfil *“Família e Amigos”*.



5 – Só os alunos e professores podem iniciar jogos e, independentemente da participação dos elementos referidos no número anterior, só os alunos e professores recebem pontos que relevam para a classificação.

#### **Artigo 6.º**

##### **Dos alunos**

1 - O registo dos alunos no Jogo obriga à identificação da Escola e do Ciclo.

2 - A identificação do Ciclo garante a adequação do conteúdo programático do jogo ao perfil do aluno.

3 - As Escolas funcionam como equipas às quais pertencem os alunos que se inscrevem enquanto jogadores.

4 – Os alunos podem jogar com outros alunos ou com os elementos referidos no n.º 4 do artigo anterior.

5 – Num Jogo na modalidade de tabuleiro cada aluno pode seleccionar até quatro jogadores para o acompanhar no Jogo..

#### **Artigo 7.º**

##### **Dos professores**

1 - O registo dos professores no Jogo como promotores obriga expressamente à identificação da respectiva Escola.

2 – Num Jogo na modalidade de tabuleiro um professor pode seleccionar até cinco alunos para jogar.



## **Artigo 8.º**

### **Modalidades do Jogo**

1 - O Jogo está disponível online e pode ser disputado na modalidade de tabuleiro ou na modalidade de batalha.

2 – Na modalidade de tabuleiro o Jogo pode ser disputado através de um *desktop* ou *tablet* e na modalidade de batalha através de um *desktop*, *tablet* ou app.

3 – Os Jogos na modalidade de batalha são susceptíveis de ser realizados online ou com recurso a uma aplicação móvel gratuita, desenvolvida para sistemas Android e IOS, a qual pode ser descarregada nas respectivas lojas online.

## **Artigo 9.º**

### **Da modalidade de tabuleiro**

1 - Na modalidade de tabuleiro o Jogo é suportado por um circuito infinito, controlado pelo tempo de jogo (10 minutos), sem prejuízo da ronda que estiver a ser jogada poder decorrer até ser completada por todos os jogadores.

2 - Na modalidade referida no presente artigo podem participar entre 2 e 5 jogadores, jogando em conjunto no mesmo dispositivo, sendo que os conteúdos dos conjuntos de perguntas adaptar-se-ão ao grupo a que cada aluno pertença.

3 – A pesquisa dos jogadores que vão participar no jogo é feita por *username*.

4 – O Jogo na modalidade constante do presente artigo pode ser criado quer por professores, quer por alunos, sendo que no primeiro caso se reporta aos que decorram no contexto escolar, designadamente em sala de aula.

5 – Para dar início ao Jogo todos os participantes têm de indicar a sua *password* e seleccionar um dos peões disponíveis.



6 – A sequência de Jogo é definida pela ordem de inscrição dos jogadores.

7 - As rondas do Jogo são equitativas e devem ser sempre completadas.

8 – O tabuleiro tem casas para as seis categorias de perguntas e ainda casas especiais que permitem ao jogador escolher a categoria.

9 – As perguntas têm sempre dois níveis de dificuldade disponíveis, directamente proporcionais à pontuação a atribuir caso a resposta esteja correcta.

10 – Cada jogador dispõe de 30 segundos para responder, não sendo possível suspender o tempo de resposta, eliminar opções de resposta, trocar de pergunta ou de categoria.

11 – No final de cada resposta, após a mesma ser dada ou esgotado o tempo referido no número anterior, tendo em vista a atenção pedagógica do jogo, é sempre exibida a resposta correcta.

12 – Cada jogador responde e passa a vez ao próximo, caso acerte ou erre a resposta.

13 – Quanto à pontuação:

- a) Os jogadores recebem sempre uma pontuação por cada resposta correcta;
- b) No final do Jogo os alunos que o completarem nos três primeiros lugares, recebem pontuação adicional;
- c) A lista de jogadores têm sempre disponíveis todas as pontuações, permitindo ainda consultar o tempo total jogado por cada um;
- d) Em caso de empate na pontuação prevalece o jogador que tenha menor tempo de jogo.



14 – O Jogo pode ser suspenso e retomado para se adaptar a situações imprevisíveis.

#### **Artigo 10.º**

##### **Da modalidade de batalha**

1 - A modalidade de batalha pode ser disputada em computador, tablet ou telemóvel, permitindo que um aluno desafie o seu opositor para responder a um conjunto de perguntas sobre as categorias de conhecimento que fazem parte do Jogo.

2 - Apenas os alunos do mesmo grupo podem criar jogos na modalidade referida no presente artigo uma vez que ambos respondem ao mesmo conjunto de perguntas.

3 – Ambos os jogadores respondem às mesmas dez questões.

4 – O jogador que cria a “*batalha*” selecciona o seu oponente e é o primeiro a responder ao conjunto de perguntas.

5 – O jogador que é desafiado responde às questões após o seu oponente.

6 – Apenas recebe pontuação quem vencer a “*batalha*”.

7 - Em caso de empate no número de respostas certas prevalece o jogador que tenha menor tempo de resposta.

8 – No final de cada “*batalha*” é sempre apresentado o tempo gasto pelos jogadores nas respostas dadas correctamente.



### **CAPÍTULO III – Da Classificação**

#### **Artigo 11.º**

##### **Modalidades de classificação**

1 – No âmbito do Jogo são classificados com pontuações:

- a) os alunos;
- b) os professores;
- c) as escolas.

2 - A participação dos jogadores registados na qualidade de familiares e amigos dos alunos não contribui para a obtenção de qualquer pontuação para efeitos da classificação geral.

3 - As classificações e respectivas pontuações relevam para a atribuição dos prémios referidos no Capítulo IV.

#### **Artigo 12.º**

##### **Classificação dos alunos**

A classificação dos alunos resulta do total de pontos acumulados pelas respostas certas conseguidas no jogo na modalidade de tabuleiro, pela posição final alcançada num jogo na modalidade de tabuleiro e pelas vitórias em jogos na modalidade de batalha de acordo com o disposto no **Anexo I**

#### **Artigo 13.º**

##### **Classificação dos professores**

1 - A classificação dos professores resulta do total de pontos acumulados:

- a) pelos jogos que iniciaram com os seus alunos e que tenham sido completados e;



b) pelos jogos que tenham sido iniciados mas não tenham chegado ao fim.

2 - Para ser atribuída pontuação a um jogo iniciado e que foi suspenso, deve ter sido completada pelo menos 1 ronda.

3 – O sistema de pontuação dos professores encontra-se sintetizado no **Anexo II**.

#### **Artigo 14.º**

##### **Classificação das escolas**

1 - A classificação das escolas resulta da pontuação obtida pelo total de jogos finalizados, a dividir pelo número total de alunos registados.

2 - Para ser elegível para um prémio, cada escola deve ter no mínimo 20 alunos registados e com jogos realizados.

#### **CAPÍTULO IV – Dos Prémios**

#### **Artigo 15.º**

##### **Apuramento**

Os vencedores dos prémios são apurados com base nas classificações constantes do Capítulo anterior, após realização das necessárias validações antifraude.

#### **Artigo 16.º**

##### **Júri**

1 - O apuramento dos vencedores dos prémios efectua-se em dia determinado a publicitar no site [www.sintra-ambiquiz.pt](http://www.sintra-ambiquiz.pt), perante um júri especialmente nomeado para o efeito.

2 – O júri é composto por:



- a) Elemento nomeado pelo Presidente da Câmara, que preside;
- b) Director-Delegado dos Serviços Municipalizados de Água e Saneamento;
- c) Chefe da Divisão de Sustentabilidade Ambiental e Energia da Câmara Municipal de Sintra.

3 - A classificação é calculada em tempo real pelo júri e encontra-se disponível no painel de Classificações, podendo ser consultada em [www.sintra-ambiquiz.pt](http://www.sintra-ambiquiz.pt).

#### **Artigo 17.º**

##### **Prémios**

1 – São premiadas:

- a) as 5 escolas com a pontuação mais alta;
- b) os 5 Professores melhor classificados;
- c) os 10 melhores alunos em cada grupo.

2 – Os prémios para a primeira edição do Jogo encontram-se especificados em **Anexo III** ao presente regulamento.

3 – Nas edições subsequentes do Jogo a que haja lugar, o tipo e os montantes dos prémios podem ser alterados, mediante decisão do Presidente da Câmara.

#### **Artigo 18.º**

##### **Atribuição dos prémios**

A atribuição dos prémios ocorrerá em cerimónia especialmente agendada para o efeito.





## **CAPÍTULO V – Disposições Finais**

### **Artigo 19.º**

#### **Comportamentos fraudulentos**

Sempre que se verifiquem situações de utilização fraudulenta do Jogo, quem efectue a gestão do regulamento, nos termos do artigo 4.º, reserva-se o direito de actuar, designadamente através da desactivação das contas de jogadores com indícios de práticas abusivas que visem obter qualquer tipo de vantagem por vias irregulares.

### **Artigo 20.º**

#### **Protecção de dados**

1 – Toda a recolha e tratamento de dados pessoais no âmbito de aplicação do presente regulamento e do Jogo, respeita o Regulamento (EU) 2016/679, do Parlamento Europeu e do Conselho, de 27 de Abril de 2016 (Regulamento Geral de Protecção de Dados, adiante referido como RGPD) e o Regulamento de Protecção de Dados do Município de Sintra, aprovado pela Assembleia Municipal de Sintra em 17 de Setembro de 2018.

2 - O tratamento de dados pessoais de todos os participantes com idade igual ou superior aos 16 anos que decorre nos termos do artigo 6º do RGDP deve ser objecto de prévia e expressa autorização.

3 - O tratamento de dados pessoais das crianças com idade inferior a 16 anos deve ser objecto de prévia e expressa autorização por parte do titular da responsabilidade parental da criança tendo em conta a tecnologia disponível, nos termos do artigo 8.º do RGPD.



### **Artigo 21.º**

#### **Interpretação e preenchimento de lacunas**

1 - As lacunas e dúvidas interpretativas suscitadas na aplicação do presente Regulamento são preenchidas ou resolvidas, na linha da lei habilitante e do espírito do presente regulamento, mediante despacho fundamentado do Presidente da Câmara Municipal.

2- As menções às unidades orgânicas constantes do presente regulamento, reportam-se, em caso de alteração da estrutura da Câmara Municipal, àquelas que sucederem nas respectivas atribuições.

### **Artigo 23.º**

#### **Esclarecimento de dúvidas**

O esclarecimento de questões sobre o Jogo e a plataforma que não se relacionem com o disposto no n.º 1 do artigo anterior pode ser solicitado através do e-mail [info@sintra-ambiquiz.pt](mailto:info@sintra-ambiquiz.pt).

### **Artigo 24.º**

#### **Entrada em vigor**

O presente Regulamento entra em vigor 5 dias após a sua publicação em II Série do Diário da República.



## ANEXO I

### ALUNOS

**Pontos ganhos por resposta certa no Jogo de Tabuleiro**  
(de acordo com o grau de dificuldade) - 7 ou 12 pts

+

**Pontos ganhos pela posição final no Jogo de Tabuleiro**  
1.º Lugar 50 pts, 2.º 30 pts, 3.º 20 pts

+

**Pontos ganhos por vencer a Batalha - 10 pts**

## ANEXO II

### PROFESSORES

**Pontos ganhos por jogos iniciados não finalizados**  
(pelo menos 1 ronda jogada) - 2 pts

+

**Pontos ganhos por jogos iniciados e finalizados**  
10 pts

**ANEXO III**

**PRÉMIO PAULA NEVES**

<b>ALUNOS</b>	<b>PROFESSORES</b>	<b>ESCOLAS</b>
<b>1º Lugar:</b> Menção Honrosa + Conjunto Ecoponto Doméstico + Carregador Solar de Telemóvel + Cantil de Água	<b>1º Lugar:</b> Menção Honrosa + Formação/acção de sensibilização sobre temática ambiental + Carregador Solar de Telemóvel + Cantil Água	<b>1º Lugar:</b> [Prémio Paula Neves] Bandeira Sintra AmbiQuiz + Apoio Financeiro para projecto de Sustentabilidade Ambiental e/ou Energética no valor de 2000€
<b>2º Lugar:</b> Menção Honrosa + Conjunto Ecoponto Doméstico + Carregador Solar de Telemóvel	<b>2º ao 5º Lugar:</b> Menção Honrosa + Formação/acção de sensibilização sobre temática ambiental.	<b>2º ao 5º Lugar:</b> [Prémio Paula Neves] Bandeira Sintra AmbiQuiz + Apoio Financeiro para projecto de Sustentabilidade Ambiental e/ou Energética no valor de
<b>3º Lugar:</b> Menção Honrosa + Conjunto Ecoponto Doméstico	Os 2º e 3º classificados recebem ainda um Carregador Solar de Telemóvel.	1000€ (2º Lugar), 750€ (3º Lugar), 500€ (4º Lugar), 250€ (5º Lugar)
<b>4º ao 10º Lugar:</b> Menção Honrosa		





# **Projecto de Regulamento da Plataforma do Jogo**



**PROCESSO INSTRUTOR**

**\*\*\***







## **Projecto de Regulamento da Plataforma do Jogo**



**INÍCIO DO PROCEDIMENTO – ARTº 98º CPA**

**\*\*\***







[Início](#) [Institucional](#) [Territorial](#) [Atualidade](#) [No Mundo](#) [Invest](#) [Digital](#)

Aviso - Decisão de proceder aos trabalhos de elaboração do Regulamento Municipal do Jogo "Sintra AmbiQuiz" e constituição de interessados pelo prazo de 30 dias, ao abrigo do nº 1 do artigo 98º do Código de Procedimento Administrativo.

Publicado na página da Câmara em 25 de janeiro de 2019

Aviso

Aviso - Decisão de proceder aos trabalhos de Primeiras Alterações ao Regulamento Municipal de Funcionamento e Gestão dos Refeitórios Escolares do Concelho de Sintra e constituição de interessados pelo prazo de 30 dias, ao abrigo do nº 1 do artigo 98º do Código de Procedimento Administrativo.

Publicado na página da Câmara em 25 de janeiro de 2019



**AVISO**

**Basílio Horta, Presidente da Câmara Municipal de Sintra, torna público que, ao abrigo da competência delegada constante do nº1 do ponto XXI da deliberação da Câmara Municipal de Sintra tomada em 30 de Outubro de 2017 sobre a Proposta nº 824-P/2017, de 25 de Outubro de 2017, decidiu, nos termos do nº 1 do artigo 98º do Código de Procedimento Administrativo, que se proceda aos trabalhos de elaboração do Regulamento Municipal do Jogo "Sintra AmbiQuiz".**

A constituição de interessados prevista no nº 1 do artigo 98º do Código de Procedimento Administrativo, aprovado pelo Decreto-Lei nº 4/2015, de 7 de Janeiro, bem como a apresentação de eventuais contributos pode ocorrer no prazo de 15 dias contados a partir da data do presente Aviso, por entrega presencial no Gabinete de Apoio ao Múncipe e suas delegações ou remessa postal para a Divisão de Assuntos Jurídicos da Câmara Municipal de Sintra, Largo Dr. Vergílio Horta, 2714-501 Sintra, através do fax 219238645 e do e-mail [dju@cm-sintra.pt](mailto:dju@cm-sintra.pt).

Em todas as comunicações deve ser indicado o procedimento a que mesma se reporta, sob pena de rejeição liminar.

Paços do Concelho de Sintra, 23 de JANEIRO de 2019.

**O PRESIDENTE DA CÂMARA**



**(Basílio Horta)**



PATRIMOINE MONDIAL  
WORLD HERITAGE  
PATRIMONIO MUNDIAL





N.º SM 9982/2019

Sintra, 01-03-2019 17:24:01

Assunto: PROJECTO DE REGULAMENTO DA PLATAFORMA DO JOGO / SINTRA AMBIQUIZ –  
CONSULTA PÚBLICA - PROCESSO JURÍDICO Nº 844/2018

CARLOS MANUEL  
PINHEIRO DA SILVA  
BORDADO

Digitally Signed by CARLOS MANUEL PINHEIRO DA SILVA BORDADO  
DN: CN=CARLOS MANUEL PINHEIRO DA SILVA BORDADO, SERIALNUMBER=DPT-00314598, T=Identico Subscrito, OU=Certificado para Pessoa Singular, OU=DIVISÃO DE ASSUNTOS JURÍDICOS, O=MUNICIPIO DE SINTRA, C=PT  
Reason: Pânico  
Date: 2019-03-01T17:25:29

Concordo.

Ao GAMQ a fim de informar quanto ao proposto.

Lúcia de Fátima  
Barreira Dias Vargas

Digitally Signed by Lúcia de Fátima Barreira Dias Vargas  
DN: CN=Lúcia de Fátima Barreira Dias Vargas, SERIALNUMBER=DPT-10099878, T=Chefe de Divisão, OU=Certificado para Pessoa Singular, OU=Divisão de Assuntos Jurídicos, O=Município de Sintra, C=PT  
Reason: Pânico  
Date: 2019-03-01T19:12:32

À DJUR informando que consultado o Sistema de Gestão Documental, não se verificou o registo no Gabinete de Apoio ao Município, de constituição de interessados nem contributos relativos ao "Projeto de Regulamento da Plataforma do Jogo/Sintra Ambiquiz".

MARIA LÚCIA MATOS  
BERNARDES DE  
LUCIANO

Digitally Signed by MARIA LÚCIA MATOS BERNARDES DE LUCIANO  
DN: CN=MARIA LÚCIA MATOS BERNARDES DE LUCIANO, SERIALNUMBER=810084857, O=MARIA LÚCIA, SN=MATOS BERNARDES DE LUCIANO, OU=Antefatura Qualificada do Cidadão, OU=Cidadão Português, O=Cartão de Cidadão, C=PT  
Reason: Pânico  
Date: 2019-03-08T15:01:59





## **NOTA INTERNA**

*Para: Exma. Senhora Chefe da DJUR – Dra. Lúcia Vargas*

*Nº. SM 9982*

*Serviço: DJUR*

*De: Técnico Superior Jurista Carlos Bordado*

*Data: 1.MAR.2019*

**Assunto: PROJECTO DE REGULAMENTO DA PLATAFORMA DO JOGO / SINTRA  
AMBIQUIZ – CONSULTA PÚBLICA - PROCESSO JURÍDICO Nº 844/2018**

Na sequência da oportuna determinação do Exmº Senhor Presidente da Câmara quanto às Primeiras Alterações ao Regulamento em epígrafe, sou de propôr que se **solicite ao GAMQ** informação sobre **se através de qualquer documento entrado naquela unidade orgânica,** se constituíram interessados ou foram apresentados quaisquer contributos decorrentes da publicitação, em 25 de Janeiro de 2019, na página da Câmara Municipal para efeitos de participação procedimental do Aviso adequado desencadear do procedimento<sup>1</sup>, subscrito pelo Exmº Senhor Presidente da Câmara, em 23 de Janeiro de 2019, (Anexo).

Todavia, à consideração superior.

**O Técnico Superior Jurista,**

**(Carlos Bordado)**

---

<sup>1</sup> Atento o disposto no nº 1 do artigo 98º do CPA (aprovado pelo Decreto-Lei nº 4/2015, de 7 de Janeiro)

---







## NOTA INTERNA



### AVISO

Basilio Horta, Presidente da Câmara Municipal de Sintra, torna público que, ao abrigo da competência delegada constante do nº 1 do ponto XXI da deliberação da Câmara Municipal de Sintra tomada em 30 de Outubro de 2017 sobre a Proposta nº 824-P/2017, de 25 de Outubro de 2017, decidiu, nos termos do nº 1 do artigo 98º do Código de Procedimento Administrativo, que se proceda aos trabalhos de elaboração do Regulamento Municipal do Jogo "Sintra AmbiQuiz".

A constituição de interessados prevista no nº 1 do artigo 98º do Código de Procedimento Administrativo, aprovado pelo Decreto-Lei nº 4/2015, de 7 de Janeiro, bem como a apresentação de eventuais contributos pode ocorrer no prazo de 15 dias contados a partir da data do presente Aviso, por entrega presencial no Gabinete de Apoio ao Município e suas delegações ou remessa postal para a Divisão de Assuntos Jurídicos da Câmara Municipal de Sintra, Largo Dr. Vergílio Horta, 2714-501 Sintra, através do fax 219238845 e do e-mail [du@cm-sintra.pt](mailto:du@cm-sintra.pt).

Em todas as comunicações deve ser indicado o procedimento a que mesma se reporta, sob pena de rejeição liminar.

Paços do Concelho de Sintra, 23 de Janeiro de 2018.

O PRESIDENTE DA CÂMARA

  
(Basilio Horta)







# **Projecto de Regulamento da Plataforma do Jogo**



**CONSULTA PÚBLICA – ARTº 101º CPA**

**\*\*\***





11.2 — Assistente Operacional (Coveiro) — Prova prática de conhecimentos específicos que consiste na realização de tarefa de abertura e fecho de uma sepultura até 30 cm de profundidade, finalizada pelo castelo, devendo o candidato proceder à prévia seleção e ao transporte das ferramentas necessárias para o efeito, na qual serão avaliados os parâmetros: perceção e compreensão da tarefa; qualidade de realização da tarefa; celeridade e segurança na execução; e grau de conhecimentos técnicos/práticos demonstrados.

12 — Composição do júri:

12.1 — Técnico Superior (Arqueologia): Presidente — Chefe da Divisão de Bibliotecas e Museus Municipais, António Jorge Rodrigues Batista; Vogais efetivos — Técnicas Superiores, Teresa Paula Baptista Peralta Simões e Paula Maria Sousa Palma Serrano, cabendo à primeira substituir o Presidente nas suas faltas e impedimentos; Vogais suplentes — Técnicas Superiores, Maria Manuel Pereira Pires e Alexandre Marques Gonçalves.

12.2 — Assistente Operacional (Coveiro): Presidente — Chefe da Divisão de Gestão de Espaços Verdes, Fernando Manuel Lemos Rodrigues Florindo; Vogais efetivos — Coordenadora Técnica, Sónia Maria Santos Antoniotti Oliveira Santos e o Técnico Superior, Júlio Manuel Finote Almeida, cabendo à primeira substituir o Presidente nas suas faltas e impedimentos; Vogais suplentes — Técnicas Superiores, Maria Manuel Pereira Pires e Elsa Maria Mendes Gonçalves Rodrigues.

13 — A publicitação da lista unitária de ordenação final dos candidatos, será efetuada na 2.ª série do *Diário da República*, afixada no Departamento de Recursos Humanos, e disponibilizada na página eletrónica da Autarquia — [www.cm-sintra.pt](http://www.cm-sintra.pt).

14 — Em cumprimento da alínea *h*) do artigo 9.º da Constituição da República Portuguesa, a Administração Pública, enquanto entidade empregadora, promove ativamente uma política de igualdade de oportunidades entre homens e mulheres no acesso ao emprego e na progressão profissional, providenciando escrupulosamente no sentido de evitar toda e qualquer forma de discriminação.

Por subdelegação de competências conferida pelo Despacho n.º 5-AID/2018, de 4 de outubro.

8 de março de 2019. — A Diretora do Departamento de Recursos Humanos, em regime de substituição, *Teresa Mesquita*.

312142023

#### Aviso n.º 5612/2019

Basílio Horta, Presidente da Câmara Municipal de Sintra, torna público que, ao abrigo do n.º 2 do ponto XXI da deliberação da Câmara Municipal de Sintra tomada em 30 de outubro de 2017 sobre a Proposta n.º 824-P/2017, de 25 de outubro de 2017, é submetido a consulta pública o Projeto de Primeiras Alterações ao Regulamento das Distinções Honoríficas do Município de Sintra, nos termos do artigo 101.º do Código do Procedimento Administrativo, aprovado pelo Decreto-Lei n.º 4/2015, de 7 de janeiro, durante o prazo de 30 dias a contar da data da publicação do presente Aviso em 2.ª série do *Diário da República*, estando o texto disponível mediante afixação do Edital n.º 107/2019 nos locais de estilo e no sítio eletrónico oficial do município em [www.cm-sintra.pt](http://www.cm-sintra.pt).

Qualquer interessado pode apresentar, durante o período de consulta pública, por escrito, sugestões sobre quaisquer questões que possam ser consideradas relevantes no âmbito do presente procedimento, conforme disposto no n.º 2 do citado artigo 101.º do Código do Procedimento Administrativo, endereçadas ao Presidente da Câmara Municipal de Sintra, entregues no Gabinete de Apoio ao Município, Lg.º Dr. Virgílio Horta, 2710 Sintra, através do fax 219238551, ou ainda através do e-mail [dju@cm-sintra.pt](mailto:dju@cm-sintra.pt).

Em todas as comunicações deve ser indicado o procedimento a que mesma se reporta, sob pena de rejeição liminar.

11 de março de 2019. — O Presidente da Câmara, *Basílio Horta*.

312144738

#### Aviso n.º 5613/2019

Basílio Horta, Presidente da Câmara Municipal de Sintra, torna público que, ao abrigo do n.º 2 do ponto XXI da deliberação da Câmara Municipal de Sintra tomada em 30 de outubro de 2017 sobre a Proposta n.º 824-P/2017, de 25 de outubro de 2017, é submetido a consulta pública, o Projeto de Regulamento da Plataforma do Jogo/SintraAmbiQuiz, nos termos do artigo 101.º do Código do Procedimento Administrativo, aprovado pelo Decreto-Lei n.º 4/2015 de 7 de janeiro, durante o prazo de 30 dias a contar da data da publicação do presente Aviso em 2.ª série do *Diário da República*, estando o texto disponível mediante afixação do Edital n.º 116/2019 nos locais de estilo e no sítio eletrónico oficial do município em [www.cm-sintra.pt](http://www.cm-sintra.pt).

Qualquer interessado pode apresentar, durante o período de consulta pública, por escrito, sugestões sobre quaisquer questões que possam ser consideradas relevantes no âmbito do presente procedimento, conforme disposto no n.º 2 do citado artigo 101.º do Código do Procedimento Administrativo, endereçadas ao Presidente da Câmara Municipal de Sintra, entregues no Gabinete de Apoio ao Município, Lg.º Dr. Virgílio Horta, 2710 Sintra, através do fax 219238551, ou ainda através do e-mail [dju@cm-sintra.pt](mailto:dju@cm-sintra.pt).

Em todas as comunicações deve ser indicado o procedimento a que mesma se reporta, sob pena de rejeição liminar.

15 de março de 2019. — O Presidente da Câmara, *Basílio Horta*.

312154417

### MUNICÍPIO DE SOBRAL DE MONTE AGRAÇO

#### Aviso n.º 5614/2019

#### Nomeação em regime de substituição de Cargos Dirigentes Intermédios de 3.º Grau

José Alberto Quintino, Presidente da Câmara Municipal de Sobral de Monte Agraço, ao abrigo do disposto no artigo 27.º da Lei n.º 2/2004, conjugado com o artigo 19.º da Lei n.º 49/2012, de 29 de agosto, ambas na sua atual redação, torna público que, por seus despachos, datados de 29 de junho de 2018, nomeou em regime de substituição, com efeitos ao dia 01 de julho de 2018:

Dirigente de 3.º Grau da Unidade de Gestão de Recursos Humanos — Técnica Superior Susana Maria Santos Correia Marques Bernardes;

Dirigente de 3.º Grau da Unidade de Controlo de Gestão do Património — Técnica Superior Maria dos Anjos da Cruz Emídio Lourenço; Dirigente de 3.º Grau da Unidade de Planeamento e Gestão do Território — Técnico Superior Diogo António Valério Verde da Mata;

28 de fevereiro de 2019. — O Presidente da Câmara Municipal, *José Alberto Quintino*, Eng.

312110685

#### Aviso n.º 5615/2019

#### Consolidação da Mobilidade Interna Intercarreiras

Para os devidos efeitos se torna público, nos termos do disposto no art. 4.º, n.º 1, alínea *b*) da Lei n.º 35/2014, de 20 de junho, que teve lugar a consolidação da seguinte mobilidade:

Por despacho do Presidente da Câmara Municipal, datado de 21 de novembro de 2018, a consolidação da mobilidade interna intercategorias, por se encontrarem reunidos os requisitos do n.º 2, do art. 99.º do Anexo I da Lei n.º 35/2014, de 20 de junho, do trabalhador:

José Jorge da Costa Porto Mota, na categoria de Assistente Técnico, carreira de Assistente Técnico (posição 1, nível 5 da respetiva carreira e categoria), com efeitos a partir do dia 01 de dezembro de 2018.

28 de fevereiro de 2019. — O Presidente da Câmara Municipal, *José Alberto Quintino*, Eng.

312110603

### MUNICÍPIO DE TÁBUA

#### Aviso n.º 5616/2019

Mário de Almeida Loureiro, Presidente da Câmara Municipal de Tábua, ao abrigo da competência que lhe confere a alínea *f*) do n.º 1 do artigo 35.º e n.º 1 do artigo 56.º, ambos do Anexo I da Lei n.º 75/2013, de 12 de setembro, na sua atual redação, torna público, para os devidos efeitos, que a Assembleia Municipal de Tábua na sua Sessão Ordinária de 28 de fevereiro de 2019, sob proposta aprovada em Reunião de Câmara de 17 de janeiro de 2019, aprovou por unanimidade a alteração da deliberação da Câmara Municipal aprovada em reunião datada de 31 de outubro de 2018, e em Sessão Extraordinária de Assembleia Municipal datada de 12 de novembro de 2018, no que respeita ao texto do artigo 6.º do Regulamento Municipal de atribuição de apoio à reconstrução de habitações não permanentes afetadas pelos incêndios de outubro de 2017, mantendo a redação que se encontra em vigor através da publicação efetuada no *Diário da República*, 2.ª série n.º 232 de 3 de dezembro de 2018 pelo Regulamento n.º 810/2018.





**AVISO**

Basílio Horta, Presidente da Câmara Municipal de Sintra, torna público que, ao abrigo do nº2 do ponto XXI da deliberação da Câmara Municipal de Sintra tomada em 30 de Outubro de 2017 sobre a Proposta nº 824-P/2017, de 26 de Outubro de 2017, é submetido a consulta pública, o **Projecto de Regulamento da Plataforma do Jogo / SintraAmbiQuiz**, nos termos do artigo 101.º do Código do Procedimento Administrativo, aprovado pelo Decreto-Lei n.º 4/2015 de 7 de Janeiro, durante o prazo de 30 dias a contar da data da publicação de Aviso em II Série do Diário da República, estando o texto disponível mediante afixação do Edital n.º 116/2019 nos locais de estilo e no sítio electrónico oficial do Município em [www.cm-sintra.pt](http://www.cm-sintra.pt).

Qualquer interessado pode apresentar, durante o período de consulta pública, por escrito, sugestões sobre quaisquer questões que possam ser consideradas relevantes no âmbito do presente procedimento, conforme disposto no n.º 2 do citado artigo 101.º do Código do Procedimento Administrativo, endereçadas ao Presidente da Câmara Municipal de Sintra, entregues no Gabinete de Apoio ao Município, Lgº Dr. Virgílio Horta, 2710 SINTRA, através do fax 219238551, ou ainda através do e-mail [du@cm-sintra.pt](mailto:du@cm-sintra.pt).

Em todas as comunicações deve ser indicado o procedimento a que mesma se reporta, sob pena de rejeição liminar.

Paços do Município de Sintra, 15 de Março de 2019.

O PRESIDENTE DA CÂMARA

  
( Basílio Horta )









**AVISO**


**Basílio Horta, Presidente da Câmara Municipal de Sintra,** torna público que, ao abrigo do nº2 do ponto XXI da deliberação da Câmara Municipal de Sintra tomada em 30 de Outubro de 2017 sobre a Proposta nº 824-P/2017, de 26 de Outubro de 2017, a submetido a consulta pública, o **Projecto de Regulamento da Plataforma do Jogo / SintraAmbiQuiz**, nos termos do artigo 101.º do Código do Procedimento Administrativo, aprovado pelo Decreto-Lei nº 4/2015 de 7 de Janeiro, durante o prazo de 30 dias a contar da data da publicação de Aviso em II Série do Diário da República, estando o texto disponível mediante afixação do Edital nº 116/2019 nos locais de selio e no sítio electrónico oficial do Município em [www.cm-sintra.pt](http://www.cm-sintra.pt).

Qualquer interessado pode apresentar, durante o período de consulta pública, por escrito, sugestões sobre quaisquer questões que possam ser consideradas relevantes no âmbito do presente procedimento, conforme disposto no n.º 2 do citado artigo 101.º do Código do Procedimento Administrativo, endereçadas ao Presidente da Câmara Municipal de Sintra, entregues no Gabinete de Apoio ao Município, Lgº Dr. Virgílio Horta, 27-10 SINTRA, através do fax 218238551, ou ainda através do e-mail [du@cm-sintra.pt](mailto:du@cm-sintra.pt).

Em todas as comunicações deve ser indicado o procedimento a que mesma se reporta, sob pena de rejeição liminar.

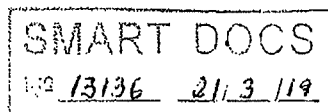
Paços do Município da Sintra, 15 de Março de 2019.

**O PRESIDENTE DA CÂMARA**

  
(Basílio Horta)







## INFORMAÇÃO À CÂMARA

Levo ao conhecimento dos Exm<sup>os</sup> Senhores Vereadores que, ao abrigo do n.º 2 do ponto XXI da deliberação da Câmara Municipal de Sintra tomada em 30 de Outubro de 2017 sobre a Proposta n.º 824-P/2017, de 25 de Outubro de 2017, decidi que o **Projecto de Regulamento da Plataforma do Jogo / SintraAmbiQuiz** fosse submetido a consulta pública, nos termos do artigo 101.º do Código do Procedimento Administrativo, aprovado pelo Decreto-Lei n.º 4/2015 de 7 de Janeiro, durante o prazo de 30 ( trinta ) dias.

Paços do Concelho de Sintra, 15 de Março de 2019.

## O PRESIDENTE DA CÂMARA

  
(~~Basílio Horta~~)

PATRIMOINE MONDIAL  
WORLD HERITAGE  
PATRIMONIO MUNDIAL



Reunião de

26 MAR. 2019

Ponto 1 da Ordem do Dia  
Informação N.º 4



[Institucional](#) / [Documentos Públicos](#) / [Documentos em consulta pública](#)

## Documentos em Consulta Pública

[Documentos Administrativos](#)

[Documentos Públicos](#)

[Documentos em Consulta Pública](#)

[Contratos / Protocolos](#)

[Sugestões / Reclamações](#)

[Plataforma Eletrónica do Urbanismo](#)

[Prevenção de Riscos de Gestão](#)

[Eleições Europeias 2019](#)



### Decisão de submissão a consulta pública, do Projeto de Regulamento da Plataforma do Jogo / SintraAmbiQuiz

Assim, nos termos do artigo 101.º do Código do Procedimento Administrativo, durante o prazo de 30 dias a contar da data da publicação de Aviso em II Série do Diário da República.

Publicado em Diário da República a 28 de março de 2019.

[Aviso](#)

[Texto do Projeto](#)





### **AVISO**


**Basílio Horta, Presidente da Câmara Municipal de Sintra**, torna público que, ao abrigo do nº2 do ponto XXI da deliberação da Câmara Municipal de Sintra tomada em 30 de Outubro de 2017 sobre a Proposta nº 824-P/2017, de 25 de Outubro de 2017, é submetido a consulta pública, o **Projecto de Regulamento da Plataforma do Jogo / SintraAmbiQuiz**, nos termos do artigo 101.º do Código do Procedimento Administrativo, aprovado pelo Decreto-Lei n.º 4/2015 de 7 de Janeiro, durante o prazo de 30 dias a contar da data da publicação de Aviso em II Série do Diário da República, estando o texto disponível mediante afixação do Edital n.º 116/2019 nos locais de estilo e no sítio electrónico oficial do Município em [www.cm-sintra.pt](http://www.cm-sintra.pt).

Qualquer interessado pode apresentar, durante o período de consulta pública, por escrito, sugestões sobre quaisquer questões que possam ser consideradas relevantes no âmbito do presente procedimento, conforme disposto no n.º 2 do citado artigo 101.º do Código do Procedimento Administrativo, endereçadas ao Presidente da Câmara Municipal de Sintra, entregues no Gabinete de Apoio ao Múncipe, Lgº Dr. Virgílio Horta, 2710 SINTRA, através do fax 219238551, ou ainda através do e-mail [dju@cm-sintra.pt](mailto:dju@cm-sintra.pt).

Em todas as comunicações deve ser indicado o procedimento a que mesma se reporta, sob pena de rejeição liminar.

Paços do Município de Sintra, 15 de Março de 2019.

**O PRESIDENTE DA CÂMARA**

  
**( Basílio Horta )**







## **Projecto de Regulamento da Plataforma do Jogo**



Deliberado pela Câmara Municipal em ---- de ----- de 2019

Aprovado pela Assembleia Municipal de Sintra em ---- de ----- de 2019



## **Projecto de Regulamento da Plataforma do Jogo SintraAmbiQuiz**

### **PREÂMBULO**

A Educação e o Ambiente integram as atribuições municipais constantes das alíneas d) e k) do n.º 2 do artigo 23.º do Regime Jurídico aprovado pela Lei n.º 75/2013, de 12 de Setembro.

A promoção do Ambiente junto das novas gerações e a sensibilização para a questão, designadamente no contexto escolar, impõe-se face aos consabidos riscos que ameaçam destino do Planeta por via das alterações climáticas.

O recurso às tecnologias de informação e comunicação e aos jogos configura-se como uma forma de difusão fácil e acessível dos valores ambientais junto dos jovens, cuja larga maioria se encontra permanentemente ligada ao Mundo, através de dispositivos tecnológicos.

O clima saudavelmente competitivo de um jogo com perguntas sobre o Município de Sintra e o Ambiente permitirá, de forma pedagógica, interiorizar valores e determinar pequenos comportamentos com relevância ambiental.

Cada vez mais, não obstante uma visão Global dos problemas ambientais e dos caminhos para a sua resolução, existe a necessidade de agir localmente.

Foi com este intuito que se configurou a criação do Regulamento da Plataforma do Jogo SintraAmbiQuiz.

Sendo que os prémios do Jogo SintraAmbiQuiz são instituídos *“in memoriam”* da Vereadora da Câmara Municipal de Sintra Eng<sup>a</sup> Paula Sofia Barreirão Neves, a qual desempenhou funções entre 2013 e 2017, com competências delegadas no âmbito do Ambiente e que partiu precocemente em 8 de Dezembro de 2017.



Ao abrigo da competência delegada constante do n.º 1 do ponto XXI da deliberação da Câmara Municipal de Sintra tomada em 30 de Outubro de 2017 sobre a Proposta n.º 824-P/2017, de 25 de Outubro de 2017, o Presidente da Câmara decidiu, o início do procedimento de elaboração do Regulamento em presença.

A publicitação do processo de constituição de interessados prevista no n.º 1 do artigo 98.º do Código de Procedimento Administrativo, aprovado pelo Decreto-Lei n.º 4/2015, de 7 de Janeiro, para a apresentação de eventuais contributos no prazo de 15 dias foi efectivada através da publicitação de Aviso, em 25 de Janeiro de 2019, na página da Câmara Municipal de Sintra em [www.cm-sintra.pt](http://www.cm-sintra.pt).

Tendo o período supra mencionado decorrido até 9 de Fevereiro de 2019, não se constituíram quaisquer interessados.

A elaboração do Regulamento decorreu através da Divisão de Assuntos Jurídicos com a colaboração da Divisão de Sustentabilidade Ambiental e Energia.

O Projecto de Regulamento foi sujeito a consulta pública, para recolha de sugestões, no prazo de 30 dias a contar da data da publicação do mesmo, nos termos dos n.ºs 1 e 2 do artigo 101.º do CPA.

O referido Projecto de Regulamento foi colocado em consulta pública através do Aviso n.º....., publicado no *Diário da República* n.º ....., 2.ª série de ..... de..... de 2019, do Edital n.º..... datado de ..... de ..... de 2019, afixado nos locais do estilo, de Aviso nos jornais ..... e no sítio da *Internet* do Município de Sintra em [www.cm-sintra.pt](http://www.cm-sintra.pt).

O período de consulta pública terminou em.....

Foram recebidos contributos .....

Os contributos foram ponderados, tendo sido feitas as alterações tidas por adequadas.



Assim, a Assembleia Municipal de Sintra, em sessão ..... realizada em....., nos termos dos artigos 112.º, n.º 7 e 241.º da Constituição da República Portuguesa, da alínea g) do n.º 1 do artigo 25.º do Regime Jurídico aprovado pela Lei n.º 75/2013, de 12 de Setembro, dos artigos 96.º a 101.º e 135.º e seguintes do CPA, sob proposta da Câmara Municipal, apresentada em reunião ..... de....., ao abrigo do disposto na alínea k) do n.º 1 do artigo 33.º do Regime Jurídico aprovado pela Lei n.º 75/2013, de 12 de Setembro, aprova o **Regulamento da Plataforma do Jogo / SintraAmbiQuiz.**

Assim :

## **CAPÍTULO I - Disposições Gerais**

### **Artigo 1.º**

#### **Habilitação legal**

O presente regulamento é elaborado ao abrigo do disposto nos artigos 112.º, n.º 7 e 241.º da Constituição da República Portuguesa, dos artigos 96.º a 101.º e 135.º e seguintes do Código do Procedimento Administrativo, das atribuições municipais constantes do n.º 1 e das alíneas d) e k) do n.º 2 do artigo 23.º do Regime Jurídico aprovado pela Lei n.º 75/2013, de 12 de Setembro, no uso das competências previstas na alínea k) do n.º 1 do artigo 33.º em conjugação com a alínea g) do n.º 1 do artigo 25.º do mesmo diploma.

### **Artigo 2.º**

#### **Objecto**

1 - O presente Regulamento tem como objecto disciplinar a plataforma do Jogo Sintra AmbiQuiz, de ora em diante referido como Jogo, o qual é uma competição com base em conteúdos pedagógicos centrados nas questões Ambientais e no Município de



Sintra, cujos desafios são baseados em conjuntos de perguntas, integrados num jogo na modalidade de tabuleiro ou numa modalidade de batalha.

2 – A plataforma é de acesso livre, sujeito a registo, disponível para acesso online por computador e complementado com aplicação móvel pública para *Android* e *iOS*.

### **Artigo 3.º**

#### **Âmbito geográfico e subjectivo de aplicação**

1 - O presente Regulamento aplica-se ao âmbito geográfico do Município de Sintra.

2 - Para efeitos de registo e de participação no Jogo, bem como para a posterior atribuição de prémios, são apenas elegíveis os alunos que frequentem e os professores que leccionem nas escolas do Município de Sintra.

3 - O Regulamento permite ainda a participação de jogadores pertencentes à esfera familiar e a amigos dos alunos.

### **Artigo 4.º**

#### **Gestão do Regulamento**

1 – O Jogo, nos termos do presente regulamento, é estruturado e concretizado pela Câmara Municipal de Sintra com a colaboração dos Serviços Municipalizados de Água e Saneamento.

2 - Sem prejuízo da assunção das responsabilidades institucionais pela Câmara Municipal de Sintra e pelos Serviços Municipalizados de Água e Saneamento, a gestão corrente do disposto no presente regulamento incumbe especialmente aos dirigentes das unidades orgânicas envolvidas, Divisão de Sustentabilidade Ambiental e Energia e Divisão de Auditoria, Sistema de Gestão e Comunicação, respectivamente.



3 - As competências decisórias incluídas neste regulamento são expressamente atribuídas ao Presidente de Câmara, podendo, salvo disposição expressa em contrário, ser delegadas e subdelegadas nos Vereadores e nos Dirigentes, nos termos definidos no Regime Jurídico aprovado pela Lei n.º 75/2013, de 12 de Setembro.

4 – Incumbe exclusivamente ao Presidente de Câmara, sob proposta das unidades orgânicas envolvidas referidas no n.º 2, determinar um período de tempo, no ano lectivo, durante o qual o Jogo decorre bem como aprovar o montante dos prémios a atribuir.

## **CAPÍTULO II – Do Jogo**

### **Artigo 5.º**

#### **Dos destinatários em especial**

1 - O Jogo é:

- a) dirigido aos alunos dos 2º e 3º ciclos do ensino básico do Município de Sintra e
- b) disputado em dois grupos correspondentes aos 2º e 3º ciclos do ensino básico, abrangendo respectivamente os alunos do 5º e 6º Ano e os alunos do 7º, 8º e 9º Ano.

2 - Cada um dos grupos referidos na alínea b) do número anterior funciona como uma competição distinta, com classificação e prémios separados.

3 - Adicionalmente à participação dos alunos, o Jogo permite a inclusão dos professores na qualidade de promotores de jogos.

4 – O registo e participação de jogadores pertencentes à esfera familiar e a amigos dos alunos, só ocorre mediante convite dos alunos que se encontrem registados no Jogo e no perfil “*Família e Amigos*”.



5 – Só os alunos e professores podem iniciar jogos e, independentemente da participação dos elementos referidos no número anterior, só os alunos e professores recebem pontos que relevam para a classificação.

## **Artigo 6.º**

### **Dos alunos**

1 - O registo dos alunos no Jogo obriga à identificação da Escola e do Ciclo.

2 - A identificação do Ciclo garante a adequação do conteúdo programático do jogo ao perfil do aluno.

3 - As Escolas funcionam como equipas às quais pertencem os alunos que se inscrevem enquanto jogadores.

4 – Os alunos podem jogar com outros alunos ou com os elementos referidos no n.º 4 do artigo anterior.

5 – Num Jogo na modalidade de tabuleiro cada aluno pode seleccionar até quatro jogadores para o acompanhar no Jogo..

## **Artigo 7.º**

### **Dos professores**

1 - O registo dos professores no Jogo como promotores obriga expressamente à identificação da respectiva Escola.

2 – Num Jogo na modalidade de tabuleiro um professor pode seleccionar até cinco alunos para jogar.





## **Artigo 8.º**

### **Modalidades do Jogo**

1 - O Jogo está disponível online e pode ser disputado na modalidade de tabuleiro ou na modalidade de batalha.

2 – Na modalidade de tabuleiro o Jogo pode ser disputado através de um *desktop* ou *tablet* e na modalidade de batalha através de um *desktop*, *tablet* ou app.

3 – Os Jogos na modalidade de batalha são susceptíveis de ser realizados online ou com recurso a uma aplicação móvel gratuita, desenvolvida para sistemas Android e IOS, a qual pode ser descarregada nas respectivas lojas online.

## **Artigo 9.º**

### **Da modalidade de tabuleiro**

1 - Na modalidade de tabuleiro o Jogo é suportado por um circuito infinito, controlado pelo tempo de jogo (10 minutos), sem prejuízo da ronda que estiver a ser jogada poder decorrer até ser completada por todos os jogadores.

2 - Na modalidade referida no presente artigo podem participar entre 2 e 5 jogadores, jogando em conjunto no mesmo dispositivo, sendo que os conteúdos dos conjuntos de perguntas adaptar-se-ão ao grupo a que cada aluno pertença.

3 – A pesquisa dos jogadores que vão participar no jogo é feita por *username*.

4 – O Jogo na modalidade constante do presente artigo pode ser criado quer por professores, quer por alunos, sendo que no primeiro caso se reporta aos que decorram no contexto escolar, designadamente em sala de aula.

5 – Para dar início ao Jogo todos os participantes têm de indicar a sua *password* e seleccionar um dos peões disponíveis.



6 – A sequência de Jogo é definida pela ordem de inscrição dos jogadores.

7 - As rondas do Jogo são equitativas e devem ser sempre completadas.

8 – O tabuleiro tem casas para as seis categorias de perguntas e ainda casas especiais que permitem ao jogador escolher a categoria.

9 – As perguntas têm sempre dois níveis de dificuldade disponíveis, directamente proporcionais à pontuação a atribuir caso a resposta esteja correcta.

10 – Cada jogador dispõe de 30 segundos para responder, não sendo possível suspender o tempo de resposta, eliminar opções de resposta, trocar de pergunta ou de categoria.

11 – No final de cada resposta, após a mesma ser dada ou esgotado o tempo referido no número anterior, tendo em vista a atenção pedagógica do jogo, é sempre exibida a resposta correcta.

12 – Cada jogador responde e passa a vez ao próximo, caso acerte ou erre a resposta.

13 – Quanto à pontuação:

- a) Os jogadores recebem sempre uma pontuação por cada resposta correcta;
- b) No final do Jogo os alunos que o completem nos três primeiros lugares, recebem pontuação adicional;
- c) A lista de jogadores têm sempre disponíveis todas as pontuações, permitindo ainda consultar o tempo total jogado por cada um;
- d) Em caso de empate na pontuação prevalece o jogador que tenha menor tempo de jogo.



14 – O Jogo pode ser suspenso e retomado para se adaptar a situações imprevisíveis.

### **Artigo 10.º**

#### **Da modalidade de batalha**

1 - A modalidade de batalha pode ser disputada em computador, tablet ou telemóvel, permitindo que um aluno desafie o seu opositor para responder a um conjunto de perguntas sobre as categorias de conhecimento que fazem parte do Jogo.

2 - Apenas os alunos do mesmo grupo podem criar jogos na modalidade referida no presente artigo uma vez que ambos respondem ao mesmo conjunto de perguntas.

3 – Ambos os jogadores respondem às mesmas dez questões.

4 – O jogador que cria a “*batalha*” selecciona o seu oponente e é o primeiro a responder ao conjunto de perguntas.

5 – O jogador que é desafiado responde às questões após o seu oponente.

6 – Apenas recebe pontuação quem vencer a “*batalha*”.

7 - Em caso de empate no número de respostas certas prevalece o jogador que tenha menor tempo de resposta.

8 – No final de cada “*batalha*” é sempre apresentado o tempo gasto pelos jogadores nas respostas dadas correctamente.



### **CAPÍTULO III – Da Classificação**

#### **Artigo 11.º**

##### **Modalidades de classificação**

1 – No âmbito do Jogo são classificados com pontuações:

- a) os alunos;
- b) os professores;
- c) as escolas.

2 - A participação dos jogadores registados na qualidade de familiares e amigos dos alunos não contribui para a obtenção de qualquer pontuação para efeitos da classificação geral.

3 - As classificações e respectivas pontuações relevam para a atribuição dos prémios referidos no Capítulo IV.

#### **Artigo 12.º**

##### **Classificação dos alunos**

A classificação dos alunos resulta do total de pontos acumulados pelas respostas certas conseguidas no jogo na modalidade de tabuleiro, pela posição final alcançada num jogo na modalidade de tabuleiro e pelas vitórias em jogos na modalidade de batalha de acordo com o disposto no **Anexo I**

#### **Artigo 13.º**

##### **Classificação dos professores**

1 - A classificação dos professores resulta do total de pontos acumulados:

- a) pelos jogos que iniciaram com os seus alunos e que tenham sido completados e;



b) pelos jogos que tenham sido iniciados mas não tenham chegado ao fim.

2 - Para ser atribuída pontuação a um jogo iniciado e que foi suspenso, deve ter sido completada pelo menos 1 ronda.

3 – O sistema de pontuação dos professores encontra-se sintetizado no **Anexo II**.

#### **Artigo 14.º**

##### **Classificação das escolas**

1 - A classificação das escolas resulta da pontuação obtida pelo total de jogos finalizados, a dividir pelo número total de alunos registados.

2 - Para ser elegível para um prémio, cada escola deve ter no mínimo 20 alunos registados e com jogos realizados.

### **CAPÍTULO IV – Dos Prémios**

#### **Artigo 15.º**

##### **Apuramento**

Os vencedores dos prémios são apurados com base nas classificações constantes do Capítulo anterior, após realização das necessárias validações antifraude.

#### **Artigo 16.º**

##### **Júri**

1 - O apuramento dos vencedores dos prémios efectua-se em dia determinado a publicitar no site [www.sintra-ambiquiz.pt](http://www.sintra-ambiquiz.pt), perante um júri especialmente nomeado para o efeito.

2 – O júri é composto por:



- a) Elemento nomeado pelo Presidente da Câmara, que preside;
- b) Director-Delegado dos Serviços Municipalizados de Água e Saneamento;
- c) Chefe da Divisão de Sustentabilidade Ambiental e Energia da Câmara Municipal de Sintra.

3 - A classificação é calculada em tempo real pelo júri e encontra-se disponível no painel de Classificações, podendo ser consultada em [www.sintra-ambiquiz.pt](http://www.sintra-ambiquiz.pt).

## **Artigo 17.º**

### **Prémios**

1 – São premiadas:

- a) as 5 escolas com a pontuação mais alta;
- b) os 5 Professores melhor classificados;
- c) os 10 melhores alunos em cada grupo.

2 – Os prémios para a primeira edição do Jogo encontram-se especificados em **Anexo III** ao presente regulamento.

3 – Nas edições subsequentes do Jogo a que haja lugar, o tipo e os montantes dos prémios podem ser alterados, mediante decisão do Presidente da Câmara.

## **Artigo 18.º**

### **Atribuição dos prémios**

A atribuição dos prémios ocorrerá em cerimónia especialmente agendada para o efeito.



## **CAPÍTULO V – Disposições Finais**

### **Artigo 19.º**

#### **Comportamentos fraudulentos**

Sempre que se verifiquem situações de utilização fraudulenta do Jogo, quem efectue a gestão do regulamento, nos termos do artigo 4.º, reserva-se o direito de actuar, designadamente através da desactivação das contas de jogadores com indícios de práticas abusivas que visem obter qualquer tipo de vantagem por vias irregulares.

### **Artigo 20.º**

#### **Protecção de dados**

1 – Toda a recolha e tratamento de dados pessoais no âmbito de aplicação do presente regulamento e do Jogo, respeita o Regulamento (EU) 2016/679, do Parlamento Europeu e do Conselho, de 27 de Abril de 2016 (Regulamento Geral de Protecção de Dados, adiante referido como RGPD) e o Regulamento de Protecção de Dados do Município de Sintra, aprovado pela Assembleia Municipal de Sintra em 17 de Setembro de 2018.

2 - O tratamento de dados pessoais de todos os participantes com idade igual ou superior aos 16 anos que decorre nos termos do artigo 6º do RGDP deve ser objecto de prévia e expressa autorização.

3 - O tratamento de dados pessoais das crianças com idade inferior a 16 anos deve ser objecto de prévia e expressa autorização por parte do titular da responsabilidade parental da criança tendo em conta a tecnologia disponível, nos termos do artigo 8.º do RGPD.



## **Artigo 21.º**

### **Interpretação e preenchimento de lacunas**

1 - As lacunas e dúvidas interpretativas suscitadas na aplicação do presente Regulamento são preenchidas ou resolvidas, na linha da lei habilitante e do espírito do presente regulamento, mediante despacho fundamentado do Presidente da Câmara Municipal.

2- As menções às unidades orgânicas constantes do presente regulamento, reportam-se, em caso de alteração da estrutura da Câmara Municipal, àquelas que sucederem nas respectivas atribuições.

## **Artigo 23.º**

### **Esclarecimento de dúvidas**

O esclarecimento de questões sobre o Jogo e a plataforma que não se relacionem com o disposto no n.º 1 do artigo anterior pode ser solicitado através do e-mail [info@sintra-ambiquiz.pt](mailto:info@sintra-ambiquiz.pt).

## **Artigo 24.º**

### **Entrada em vigor**

O presente Regulamento entra em vigor 5 dias após a sua publicação em II Série do Diário da República.





## ANEXO I

### ALUNOS

**Pontos ganhos por resposta certa no Jogo de Tabuleiro**  
(de acordo com o grau de dificuldade) - 7 ou 12 pts

+

**Pontos ganhos pela posição final no Jogo de Tabuleiro**  
1.º Lugar 50 pts, 2.º 30 pts, 3.º 20 pts

+

**Pontos ganhos por vencer a Batalha** - 10 pts

## ANEXO II

### PROFESSORES

**Pontos ganhos por jogos iniciados não finalizados**  
(pelo menos 1 ronda jogada) - 2 pts

+

**Pontos ganhos por jogos iniciados e finalizados**  
10 pts

**ANEXO III**

**PRÉMIO PAULA NEVES**

<b>ALUNOS</b>	<b>PROFESSORES</b>	<b>ESCOLAS</b>
<p><b>1º Lugar:</b> Menção Honrosa + Conjunto Ecoponto Doméstico + Carregador Solar de Telemóvel + Cantil de Água</p> <p><b>2º Lugar:</b> Menção Honrosa + Conjunto Ecoponto Doméstico + Carregador Solar de Telemóvel</p> <p><b>3º Lugar:</b> Menção Honrosa + Conjunto Ecoponto Doméstico</p> <p><b>4º ao 10º Lugar:</b> Menção Honrosa</p>	<p><b>1º Lugar:</b> Menção Honrosa + Formação/acção de sensibilização sobre temática ambiental + Carregador Solar de Telemóvel + Cantil Água</p> <p><b>2º ao 5º Lugar:</b> Menção Honrosa + Formação/acção de sensibilização sobre temática ambiental.</p> <p>Os 2º e 3º classificados recebem ainda um Carregador Solar de Telemóvel.</p>	<p><b>1º Lugar:</b> [Prémio Paula Neves] Bandeira Sintra AmbiQuiz + Apoio Financeiro para projecto de Sustentabilidade Ambiental e/ou Energética no valor de 2000€</p> <p><b>2º ao 5º Lugar:</b> [Prémio Paula Neves] Bandeira Sintra AmbiQuiz + Apoio Financeiro para projecto de Sustentabilidade Ambiental e/ou Energética no valor de 1000€ (2º Lugar), 750€ (3º Lugar), 500€ (4º Lugar), 250€ (5º Lugar)</p>



**EDITAL n.º 116 / 2019**

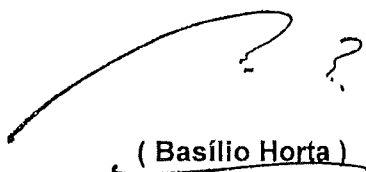
**Basílio Horta, Presidente da Câmara Municipal de Sintra**, torna público que, ao abrigo do n.º 2 do ponto XXI da deliberação da Câmara Municipal de Sintra tomada em 30 de Outubro de 2017 sobre a Proposta n.º 824-P/2017, de 25 de Outubro de 2017, é submetido a consulta pública, **o Projecto de Regulamento da Plataforma do Jogo / SintraAmbiQuiz**, nos termos do artigo 101.º do Código do Procedimento Administrativo, aprovado pelo Decreto-Lei n.º 4/2015 de 7 de Janeiro, durante o prazo de 30 dias a contar da data da publicação de Aviso em II Série do Diário da República, estando o texto disponível mediante afixação do presente Edital nos locais de estilo e no sítio electrónico oficial do Município em [www.cm-sintra.pt](http://www.cm-sintra.pt).

Qualquer interessado pode apresentar, durante o período de consulta pública, por escrito, sugestões sobre quaisquer questões que possam ser consideradas relevantes no âmbito do presente procedimento, conforme disposto no n.º 2 do citado artigo 101.º do Código do Procedimento Administrativo, endereçadas ao Presidente da Câmara Municipal de Sintra, entregues no Gabinete de Apoio ao Múncipe, Lgº Dr. Virgílio Horta, 2710 SINTRA, através do fax 219238551, ou ainda através do e-mail [dju@cm-sintra.pt](mailto:dju@cm-sintra.pt).

Em todas as comunicações deve ser indicado o procedimento a que mesma se reporta, sob pena de rejeição liminar.

Paços do Município de Sintra, 15 de Março de 2019.

**O PRESIDENTE DA CÂMARA**



**( Basílio Horta )**



### Certidão de Afixação

(1) Célia Guerra Luz

(2) Assistente Técnico

-----Certifico que, nesta data, afixei no Gabinete de Apoio ao Munícipe, (3) o  
Edital n.º 116/2019, (4) emanado do Exmo. Sr. Presidente da Câmara  
Municipal, Dr. Basílio Horta, (5) referente ao Projeto de Regulamento da  
Plataforma do Jogo / Sintra Ambiquiz – Consulta Pública.-----

-----Por ser verdade e para os devidos efeitos passo a presente que assino.-----

-----Sintra, 20 de março de 2019.-----

(6) \_\_\_\_\_

(1) \_\_\_\_\_

**Certidão de Afixação**

(2)

(3)

-----Certifico que, nesta data, afixei nos locais públicos do costume, (4) o **Edital**  
nº 116/2019, (5) emanado do Exmo. Sr. Presidente da Câmara Municipal, Dr.  
Basílio Horta, (6) referente ao Projeto de Regulamento da Plataforma do Jogo /  
Sintra Ambiquiz – Consulta Pública.-----

-----Por ser verdade e para os devidos efeitos passo a presente que assino.-----

----- / / 2019.-----

(7) \_\_\_\_\_

(1) Identificação da Junta de Freguesia/União das Freguesias (2) Nome (3) Categoria. (4) Edital, Aviso, etc. (5) Entidade que publica o documento. (6) Indicação do assunto. (7) Assinatura e selo branco ou carimbo.



Exmo.(a) Senhor(a)

Presidente da Junta de Freguesia

TODAS

Enviado por correio eletrónico

Sua referência

Sua comunicação de

Nossa referência

**DAAC/SAAG/18784**

**ASSUNTO: AFIXAÇÃO DE EDITAIS**

Roga-se a V. Exa. o obséquio de mandar proceder à afixação nos lugares públicos do costume, do **Edital n.º 116/2019**, referente ao Projeto de Regulamento da Plataforma do Jogo / Sintra Ambiquiz – Consulta Pública.

Requer-se o envio da certidão de afixação.

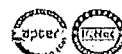
Com os melhores cumprimentos,

**POR DELEGAÇÃO DE COMPETÊNCIAS  
NOS TERMOS DO DESPACHO Nº 79 - P/2017, DE 16 DE NOVEMBRO**

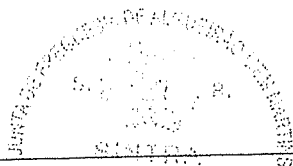
A VEREADORA

(Piedade Mendes)

/CL



(1) \_\_\_\_\_



### Certidão de Afixação

(2)

Valter Manuel Antunes Januário  
Presidente da Junta de Freguesia Alqueidão das Freguesias

(3)

-----Certifico que, nesta data, afixei nos locais públicos do costume, (4) o **Edital**  
nº 116/2019, (5) emanado do Exmo. Sr. Presidente da Câmara Municipal, Dr.  
Basílio Horta, (6) referente ao Projeto de Regulamento da Plataforma do Jogo /  
Sintra Ambiquiz – Consulta Pública.-----

-----Por ser verdade e para os devidos efeitos passo a presente que assino.-----

----- 21 MAR, 2019 / / 2019.-----

O Presidente da Junta de Freguesia

(7) \_\_\_\_\_

(1) Identificação da Junta de Freguesia/União das Freguesias (2) Nome (3) Categoria. (4) Edital, Aviso, etc. (5) Entidade que publica o documento. (6) Indicação do assunto. (7) Assinatura e selo branco ou carimbo.



(1) Junta de Freguesia de Casal de Cambra

Certidão de Afixação

(2)

MÁRIO SANTOS

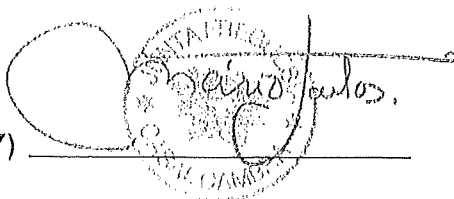
(3)

Presidente da Junta de Freguesia  
de Casal de Cambra

-----Certifico que, nesta data, afixei nos locais públicos do costume, (4) o Edital  
nº 116/2019, (5) emanado do Exmo. Sr. Presidente da Câmara Municipal, Dr.  
Basílio Horta, (6) referente ao Projeto de Regulamento da Plataforma do Jogo /  
Sintra Ambiquiz – Consulta Pública.-----

-----Por ser verdade e para os devidos efeitos passo a presente que assino.-----

----- Casal de Cambra 22/ 3/ 2019.-----

(7) 

(1) Identificação da Junta de Freguesia/União das Freguesias (2) Nome (3) Categoria, (4) Edital, Aviso, etc. (5) Entidade que publica o documento. (6) Indicação do assunto. (7) Assinatura e selo branco ou carimbo.

(1) \_\_\_\_\_



**Certidão de Afixação**

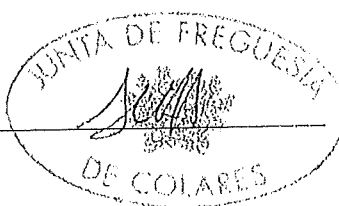
(2) *Anautuguidade de Freguesia*  
(3) *Assistente Técnico*

-----Certifico que, nesta data, afixei nos locais públicos do costume, (4) o Edital  
nº 116/2019, (5) emanado do Exmo. Sr. Presidente da Câmara Municipal, Dr.  
Basílio Horta, (6) referente ao Projeto de Regulamento da Plataforma do Jogo /  
Sintra Ambiquiz – Consulta Pública.-----

-----Por ser verdade e para os devidos efeitos passo a presente que assino.-----

----- *Colares 21/31* 2019.-----

(7) \_\_\_\_\_



(1) Identificação da Junta de Freguesia/União das Freguesias (2) Nome (3) Categoria. (4) Edital, Aviso, etc. (5) Entidade que publica o documento. (6) Indicação do assunto. (7) Assinatura e selo branco ou carimbo.

(1) JUNTA DE FREGUESIA DE RIO DE  
MOURO

**Certidão de Afixação**


(2) BRUNO ALEXANDRE NOBIRE PAZES

(3) PRESIDENTE DA JUNTA DE FREGUESIA

-----Certifico que, nesta data, afixei nos locais públicos do costume, (4) o Edital  
nº 116/2019, (5) emanado do Exmo. Sr. Presidente da Câmara Municipal, Dr.  
Basílio Horta, (6) referente ao Projeto de Regulamento da Plataforma do Jogo /  
Sintra Ambiquiz – Consulta Pública.-----

-----Por ser verdade e para os devidos efeitos passo a presente que assino.-----

----- RIO DE MOURO 2019.-----  
2019/03/22

(7) 

(1) Identificação da Junta de Freguesia/União das Freguesias (2) Nome (3) Categoria. (4) Edital, Aviso, etc. (5) Entidade que publica o documento. (6) Indicação do assunto. (7) Assinatura e selo branco ou carimbo.



### Certidão de Afixação

Carlos Miguel Casimiro Pereira, Presidente da Junta de Freguesia de Agualva e Mira Sintra, certifica que nesta data, afixou nos locais de estilo, dos **Edital nº 116/2019**, referente ao Projeto de Regulamento da Plataforma do Jogo / Sintra Ambiquiz – Consulta Pública.-----

Agualva-Cacém, 21 de março de 2019.-----

O Presidente,

Carlos Casimiro

/PS

(1) Junta de Freguesia de Almargem do Bispo, Pêro Pinheiro e  
Montelavar

Certidão de Afixação

(2) Rui Alexandre de Jesus Maximiano

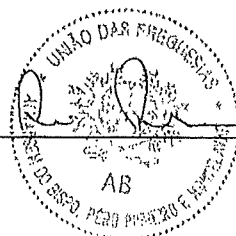
(3) Presidente da União de Freguesias de APM

-----Certifico que, nesta data, afixei nos locais públicos do costume, (4) o Edital  
nº 116/2019, (5) emanado do Exmo. Sr. Presidente da Câmara Municipal, Dr.  
Basílio Horta, (6) referente ao Projeto de Regulamento da Plataforma do Jogo /  
Sintra Ambiquiz – Consulta Pública.-----

-----Por ser verdade e para os devidos efeitos passo a presente que assino,-----

----- Almargem do Bispo, 21/03/2019.-----

(7)



(1) Identificação da Junta de Freguesia/União das Freguesias (2) Nome (3) Categoria. (4) Edital, Aviso, etc. (5) Entidade que publica o documento. (6) Indicação do assunto. (7) Assinatura e selo branco ou carimbo.

(1) União das Freguesias do Cacém e São Marcos

**Certidão de Afixação**

(2) Paulo José Barroso Adrego

(3) Vogal,

-----Certifico que, nesta data, afixei nos locais públicos do costume, (4) o Edital  
nº 116/2019, (5) emanado do Exmo. Sr. Presidente da Câmara Municipal, Dr.  
Basílio Horta, (6) referente ao Projeto de Regulamento da Plataforma do Jogo /  
Sintra Ambiquiz – Consulta Pública.-----

-----Por ser verdade e para os devidos efeitos passo a presente que assino.-----

----- Cacém 22/03/ 2019.-----

(7) \_\_\_\_\_



(1) Identificação da Junta de Freguesia/União das Freguesias (2) Nome (3) Categoria. (4) Edital, Aviso, etc. (5) Entidade que publica o documento. (6) Indicação do assunto. (7) Assinatura e selo branco ou carimbo.

(1) União das Freguesias de Massamá e Monte Abraão

**Certidão de Afixação**

(2) Filipa Maria Gonçalves Friães Vaz

(3) Assistente Técnica

-----Certifico que, nesta data, afixei nos locais públicos do costume, (4) o Edital nº 116/2019, (5) emanado do Exmo. Sr. Presidente da Câmara Municipal, Dr. Basílio Horta, (6) referente ao Projeto de Regulamento da Plataforma do Jogo / Sintra Ambiquiz – Consulta Pública.-----

-----Por ser verdade e para os devidos efeitos passo a presente que assino.-----

----- Massamá /21 /Março/ 2019.-----



(1) Identificação da Junta de Freguesia/União das Freguesias (2) Nome (3) Categoria. (4) Edital, Aviso, etc. (5) Entidade que publica o documento. (6) Indicação do assunto. (7) Assinatura e selo branco ou carimbo.

(1) União das Freguesias de Queluz e Belas

**Certidão de Afixação**


(2) Paula Maria Correia Guítas Lalanda

(3) Assistente Técnica

-----Certifico que, nesta data, afixei nos locais públicos do costume, (4) o Edital nº 116/2019, (5) emanado do Exmo. Sr. Presidente da Câmara Municipal, Dr. Basílio Horta, (6) referente ao Projeto de Regulamento da Plataforma do Jogo / Sintra Ambiquiz – Consulta Pública.-----

-----Por ser verdade e para os devidos efeitos passo a presente que assino.-----

----- Queluz, 22/03/2019.-----

(7)   
  
União das Freguesias  
Queluz e Belas

(1) Identificação da Junta de Freguesia/União das Freguesias (2) Nome (3) Categoria. (4) Edital, Aviso, etc. (5) Entidade que publica o documento. (6) Indicação do assunto. (7) Assinatura e selo branco ou carimbo.



(1)  União das Freguesias   
S. João das Lampas e Terrugem


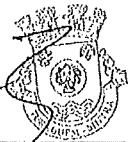
Certidão de Afixação

(2) Fernando Nunes Miguel Andrade, Assistente Técnico  
(3) Da União das Freguesias de S. JOÃO DAS LAMPAS e TERRUGEM

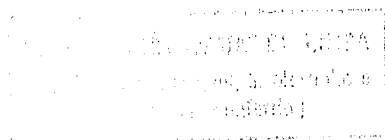
-----Certifico que, nesta data, afixei nos locais públicos do costume, (4) o Edital  
nº 116/2019, (5) emanado do Exmo. Sr. Presidente da Câmara Municipal, Dr.  
Basílio Horta, (6) referente ao Projeto de Regulamento da Plataforma do Jogo /  
Sintra Ambiquiz – Consulta Pública.-----

-----Por ser verdade e para os devidos efeitos passo a presente que assino.-----

----- S. João 125/3 2019.-----

(7)  União das Freguesias   
S. João das Lampas e Terrugem

(1) Identificação da Junta de Freguesia/União das Freguesias (2) Nome (3) Categoria. (4) Edital, Aviso, etc. (5) Entidade que publica o documento. (6) Indicação do assunto. (7) Assinatura e selo branco ou carimbo.



(1) \_\_\_\_\_

### Certidão de Afixação

(2) *Servando Pereira*

(3) *Presidente*

-----Certifico que, nesta data, afixei nos locais públicos do costume, (4) o Edital  
nº 116/2019, (5) emanado do Exmo. Sr. Presidente da Câmara Municipal, Dr.  
Basílio Horta, (6) referente ao Projeto de Regulamento da Plataforma do Jogo /  
Sintra Ambiquiz – Consulta Pública.-----

-----Por ser verdade e para os devidos efeitos passo a presente que assino.-----

----- *Sintra 12/03 2019.*-----

(7) \_\_\_\_\_

(1) Identificação da Junta de Freguesia/União das Freguesias (2) Nome (3) Categoria. (4) Edital, Aviso, etc. (5) Entidade que publica o documento. (6) Indicação do assunto. (7) Assinatura e selo branco ou carimbo.



N.º SM 19104/2019

Sintra, 03-05-2019 8:32:29

Assunto: PROJECTO DE REGULAMENTO DA PLATAFORMA DO JOGO / SINTRA AMBIQUIZ –  
CONSULTA PÚBLICA – ARTIGO 101.º DO CPA - PROCESSO JURÍDICO Nº 844/2018

CARLOS MANUEL  
PINHEIRO DA SILVA  
BORDADO

Digitally Signed by CARLOS MANUEL PINHEIRO DA SILVA BORDADO  
DN: cn=CARLOS MANUEL PINHEIRO DA SILVA BORDADO, SERIALNUMBER=DCPT-03314553, Title=on Superior, OU=Certificado para Pessoas Singulares, OU=DIVISÃO DE ASSUNTOS JURÍDICOS, O=MUNICÍPIO DE SINTRA, C=PT  
Reason: Pancer  
Date: 2019-05-03T07:35:02

Concordo.

Ao GAMQ a fim de solicitar que informe a DJUR nos termos propostos,

Lúcia de Fátima  
Barreira Dias Vargas

Digitally Signed by Lúcia de Fátima Barreira Dias Vargas  
DN: cn=Lúcia de Fátima Barreira Dias Vargas, SERIALNUMBER=DCPT-10052979, Title=Chefe de Divisão, OU=Certificado para Pessoas Singulares, OU=Divisão de Assuntos Jurídicos, O=Município de Sintra, C=PT  
Reason: Pancer  
Date: 2019-05-03T09:51:20

A DJUR informando que consultado o Sistema de Gestão Documental, não se verificou o registo no Gabinete de Apoio ao Município, de contributos relativos ao Projeto Regulamento da plataforma do Jogo / Sintra Ambiquiz.

MARIA LÚCIA MATOS  
BERNARDES DE  
LUCIANO

Digitally Signed by MARIA LÚCIA MATOS BERNARDES DE LUCIANO  
DN: cn=MARIA LÚCIA MATOS BERNARDES DE LUCIANO, SERIALNUMBER=B150944557, o=MARIA LÚCIA, sn=MATOS BERNARDES DE LUCIANO, ou=Assinatura Qualificada de Códigos, ou=Código Português, O=Cartão de Códigos, C=PT  
Reason: Pancer  
Date: 2019-05-07T16:46:04



## **NOTA INTERNA**

*Para: Exma. Senhora Chefe da DJUR – Dra. Lúcia Vargas*

*Nº. SM 19104*

*Serviço: DJUR*

*De: Técnico Superior Jurista Carlos Bordado - DJUR*

*Data: 3.MAI.2019*

**ASSUNTO: PROJECTO DE REGULAMENTO DA PLATAFORMA DO JOGO / SINTRA AMBIQUIZ – CONSULTA PÚBLICA – ARTIGO 101.º DO CPA - PROCESSO JURÍDICO Nº 844/2018**

Na sequência da publicação do Aviso n.º 5613 / 2019, na II Série do Diário da República, n.º 62, de 28 de Março de 2019 (Anexo) nos termos e para os efeitos do artigo 101.º do Código do Procedimento Administrativo, sem prejuízo da demais publicitação legal, o projecto de Regulamento em epígrafe foi submetido por 30 dias a consulta pública.

Face ao exposto sou de propor que se solicite ao GAMQ informação sobre se, presencialmente ou através de documento entrado naquela unidade orgânica, foram apresentados quaisquer contributos no âmbito da Consulta Pública.

Todavia, à consideração superior.

**O Técnico Superior Jurista,**

**(Carlos Bordado)**



## NOTA INTERNA

### **Aviso n.º 5613/2019**

Basílio Horta, Presidente da Câmara Municipal de Sintra, torna público que, ao abrigo do n.º 2 do ponto XXI da deliberação da Câmara Municipal de Sintra tomada em 30 de outubro de 2017 sobre a Proposta n.º 824-P/2017, de 25 de outubro de 2017, é submetido a consulta pública, o Projeto de Regulamento da Plataforma do Jogo/SintraAmbiQuiz, nos termos do artigo 101.º do Código do Procedimento Administrativo, aprovado pelo Decreto-Lei n.º 4/2015 de 7 de janeiro, durante o prazo de 30 dias a contar da data da publicação do presente Aviso em 2.ª série do *Diário da República*, estando o texto disponível mediante afixação do Edital n.º 116/2019 nos locais de estilo e no sítio eletrónico oficial do município em [www.cm-sintra.pt](http://www.cm-sintra.pt).

Qualquer interessado pode apresentar, durante o período de consulta pública, por escrito, sugestões sobre quaisquer questões que possam ser consideradas relevantes no âmbito do presente procedimento, conforme disposto no n.º 2 do citado artigo 101.º do Código do Procedimento Administrativo, endereçadas ao Presidente da Câmara Municipal de Sintra, entregues no Gabinete de Apoio ao Município, Lgº Dr. Virgílio Horta, 2710 Sintra, através do fax 219238551, ou ainda através do e-mail [dju@cm-sintra.pt](mailto:dju@cm-sintra.pt).

Em todas as comunicações deve ser indicado o procedimento a que mesma se reporta, sob pena de rejeição liminar.

15 de março de 2019. — O Presidente da Câmara, *Basílio Horta*,  
312154417

